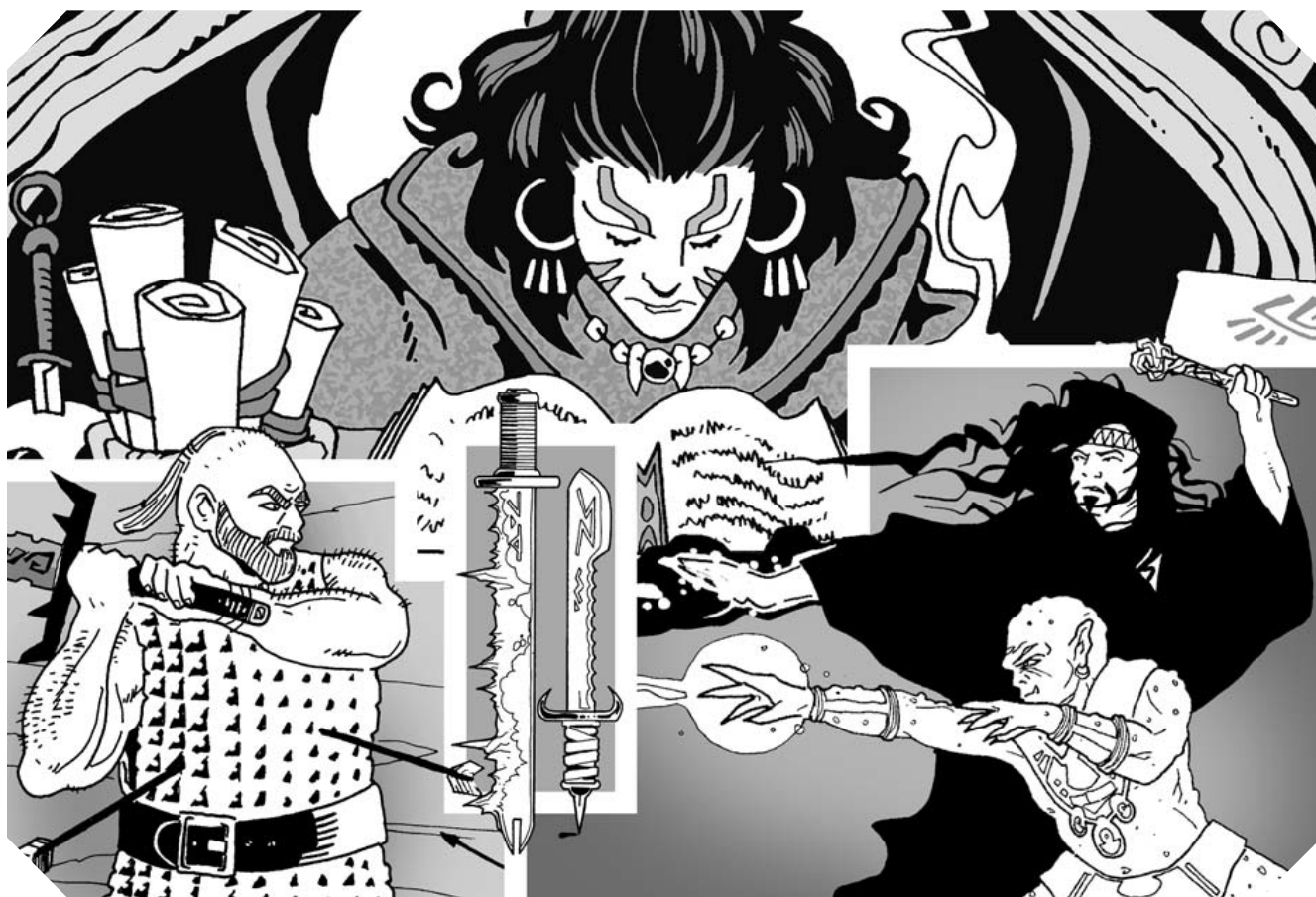


GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 13 de agosto de 2022
atualizações em: <http://t.me/modulobasico>

MASMORRAS FANTÁSTICAS AVENTUREIROS

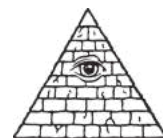


Escrito e Editado por SEAN PUNCH

Ilustrações por JANDY CLARKSON, ED NORTHCOTT, e DAN SMITH

Um Livro de Referência para GURPS da e23

STEVE JACKSON GAMES



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
Sobre o Autor	3
Glossário de Masmorras Fantásticas	3

1. MODELOS DE

MASMORRAS FANTÁSTICAS	4
Artista Marcial	4
Bárbaro	5
Bardo	6
Batedor	7
Cavaleiro	8
Clérigo	9
Druída	9
Espadachim	10
Feiticeiro	11
Guerreiro Sagrado	12
Ladrão	13

2. FOLHA DE CONSULTA

DOS EXPLORADORES	14
Vantagens Adequadas	14
Novas Vantagens	14
Desvantagens Adequadas	15
Limite de Desvantagens	15
Perícias Adequadas	16
Perícias Comuns	16

3. MÁGICAS

Mágicas de Clérigo	19
Mágicas de Druída	19
Mágicas de Feiticeiro	20
Mágica vs. Mágica	20
Mágica vs. Poder	20
Abascanto	20

4. PODERES

Artes Druídicas	21
Canção de Bardo	21
Domínio do Chi	22
Poder Sagrado	22

5. EQUIPAMENTO

Básicos	23
Comprando (e Vendendo)	
Equipamentos	23
Pedidos Especiais	25

Armas	26
Escudos	27
Armaduras	27
Preparações Alquímicas	28
Itens de Poder	28
Itens Mágicos	30

Sobre GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida com o total apoio aos jogadores de **GURPS**. Nosso endereço é SJ Games, PO Box 18957, Austin, TX 78760. Por favor, inclua um envelope selado e auto-endereçado sempre que nos escrever! Também podemos ser contatados pelo e-mail: info@sjgames.com. Os recursos incluem:

Pyramid (www.sjgames.com/pyramid). A nossa revista online inclui novas regras de **GURPS** e artigos relacionados. Também abrange os sistemas **d20**, **Ars Magica**, **BESM**, **Call of Cthulhu** e muitos outros jogos importantes — além de outros lançamentos da Steve Jackson Games como **Illuminati**, **Car Wars**, **Transhuman Space** e mais. Os assinantes da **Pyramid** também têm a oportunidade de participarem dos testes de novos livros do **GURPS**!

Novos suplementos e aventuras. **GURPS** continua a crescer, e ficaremos felizes em informar você sobre as novidades. Para um catálogo atualizado, envie-nos uma carta de tamanho correto ou visite www.warehouse23.com.

e23. Nossa divisão de publicação eletrônica oferece aventuras de **GURPS**, auxílios de jogo e o suporte não está disponível em nenhum outro lugar! Basta acessar e23.sjgames.com.

Errata. Todos cometem erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Folhas de erratas atualizadas para todos os lançamentos de **GURPS**, incluindo este livro, estão disponíveis em nosso site — veja abaixo.

Internet. Visite-nos na World Wide Web em www.sjgames.com para erratas, atualizações, perguntas e respostas e muito mais. Para falar sobre **GURPS** com a equipe da SJ Games e outros jogadores, venha para nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página da web de **GURPS Masmorras Fantásticas: Aventureiros** é www.sjgames.com/gurps/books/dungeon-fantasy.

Bibliografias. Muitos de nossos livros têm bibliografias extensas, e elas estão disponíveis online — com links para permitir que você compre os livros que lhe interessam! Vá para a página do livro e procure o link “Bibliography”.

As regras e estatísticas neste livro são especificamente para o **GURPS Módulo Básico, Quarta Edição**. As referências de página que começam com MB referem-se a esse livro, não a este.

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Gerente da e23 ■ PAUL CHAPMAN
Design de Páginas ■ PHILIP REED e
JUSTIN DE WITT

Editor-Chefe ■ PHILIP REED
Diretor de Arte ■ WILL SCHOONOVER
Produção Artística ■ ALEX FERNANDEZ e
PHILIP REED
Indexador ■ THOMAS WEIGEL
Revisão de Provas ■ WILL SCHOONOVER

Diretor de Marketing ■ PAUL CHAPMAN
Gerente de Vendas ■ ROSS JEPSON
Coordenador de Erratas ■ FADE MANLEY
GURPS FAQ a Cargo de ■
STÉPHANE THÉRIAULT

Testadores: Paul Chapman, Tobias Loehr, e Thomas Weigel

GURPS, Warehouse 23 e a pirâmide que tudo vê são marcas registradas da Steve Jackson Games Incorporated. **Masmorras Fantásticas: Aventureiros**, Pyramid, e23, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Masmorras Fantásticas: Aventureiros** é copyright © 2007 por Steve Jackson Games Incorporated.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirá apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais.

Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

INTRODUÇÃO

... o “enredo” para uma aventura de [matar-e-pilhar] pode ser bastante simples. “João, o Bárbaro, entrou numa caverna com seus amigos Eduardo, o Bárbaro, e Margarete, a Bárbara. Eles viram muitos monstros e os mataram todos e levaram seus tesouros. Um dragão devorou Eduardo. João e Margarete fugiram. Fim da história.”

– **GURPS Módulo Básico**

A fantasia é um gênero envolvente, repleto de maravilhas e mistérios. Oferece mundos cheios de terras fascinantes, pontilhadas de grandes cidades e povoadas por culturas exóticas. Tudo isso ressoa poderosamente com qualquer jogador familiarizado com mitos, contos de fadas e os épicos de fantasia da literatura e do cinema. Para quem se interessar, recomendamos o **GURPS Fantasy**.

Porém algo mais ressoa com quase qualquer jogador. É a empolgação de levar um poderoso aventureiro falso-medieval para dentro de uma caverna — ou de uma floresta assombrada, ou uma fortaleza macabra — e ver um monte de monstros, matá-los e tomar seus tesouros. Para isso existe o **GURPS Masmorras Fantásticas**. Utilize-o quando não estiver com vontade de lidar com tramas complicadas, interações sociais complexas e coisas do tipo. Os resultados não serão elegantes. Talvez sequer sejam “interpretação de papéis à vera” (seja lá o que isso for). Mas vai ser divertido!

Masmorras Fantásticas: Aventureiros não é um guia completo de raças, monstros, tesouros, armadilhas, etc. É uma simples “cola” que aponta quais partes do **Módulo Básico** você precisa para criar saqueadores de masmorras (**Masmorras Fantásticas: Masmorras** fará o mesmo para *conduzir* jogos de masmorras fantásticas). A ideia é dar aos jogadores e ao MJ um ponto de referência comum, para que quando o Mestre pedir a todos que criem personagens para uma aventura de exploração de masmorras, eles possam criar rapidamente, sem consultar inúmeros livros por habilidades difíceis de usar. Você só precisa do **Módulo Básico** e deste suplemento — bem como o **GURPS Magia**, se você pretende jogar com um usuário de magia.

Esteja avisado que **Masmorras Fantásticas: Aventureiros** descaradamente toma atalhos e faz suposições. É um guia para fazer “heróis” simples e pouco detalhados, e saqueia histórias e romances de fantasia aleatoriamente em busca de poderosos equipamentos e mitologia. Utilize-o em uma campanha *séria* de fantasia por sua conta e risco.



SOBRE O AUTOR

Sean “Dr. Kromm” Punch iniciou sua carreira estudando física das partículas e hoje é o editor da linha **GURPS**. Desde 1995, ele compilou os dois volumes do **GURPS Compendium**, escreveu os livros **GURPS Wizards** e **GURPS Undead**, editou e revisou mais de 20 outros livros de **GURPS** e idealizou as regras por trás de dezenas de outros livros. Mais recentemente, ele criou o **GURPS Módulo Básico, Quarta Edição** com o coautor David Pulver, escreveu **GURPS Poderes** com o coautor Phil Masters e **GURPS Artes Marciais** com o coautor Peter V. Dell’Orto. Sean é um jogador fanático desde 1979. Seus interesses não associados a jogos incluem o cinema, computadores e vinho. Ele vive em Montreal, Quebec com sua esposa, Bonnie. Eles têm dois gatos, Banshee e Zephyra, e um papagaio barulhento, Circe.

Glossário de Masmorras Fantásticas

aventureiro: Alguém que entra em cavernas, vê um monte de monstros, mata-os e leva suas coisas. Veja também *munchkin*.

exploração de masmorras: Uma aventura em uma *masmorra*.

explorador: Veja *aventureiro*.

herói: Um eufemismo divertido para *aventureiro*. Veja *munchkin* para a verdade.

masmorra: Uma caverna, esgoto, mina, porão, tumba ou outro buraco úmido e desagradável — muitas vezes com vários níveis de profundidade — cheia de monstros mortais, poços escondidos, armadilhas astutas, altares amaldiçoados, rios de lava e assim por diante. Muitas vezes parece ter sido

projetada especificamente para matar aventureiros, que vêm em busca do tesouro como mariposas em torno de um fogo.

matar-e-pilhar: O que os *aventureiros* fazem em uma *exploração de masmorras* — isto é, matar os monstros para pilhar suas coisas.

munchkin: 1. Um PdJ projetado para ser bom em *matar-e-pilhar*, geralmente otimizando suas habilidades, adquirindo tesouros poderosos e negligenciando atividades que desperdiçam tempo, como ter hobbies além de saques e amigos que não são munchkins. 2. O jogador de tal personagem. 3. **Munchkin**, o premiado jogo de cartas de masmorras fantásticas da SJ Games.

CAPÍTULO UM

MODELOS DE

MASMORRAS

FANTÁSTICAS

A maneira mais rápida e fácil de criar um explorador adequado é por meio de um *modelo*. Para usar um, simplesmente pague seu custo em pontos, escolha quaisquer opções deixadas em aberto no modelo e observe quais habilidades isso lhe dá. Para personalizar seu PdJ, gaste quaisquer pontos adicionais de peculiaridades ou desvantagens pessoais no que quiser (sujeito à aprovação do MJ). Consulte *Como Usar Modelos de Personagens* (pág. MB258) para mais detalhes.

Esses modelos pressupõem uma campanha de 250 pontos. Como sugere o **Módulo Básico**, 250 pontos está bem no meio para os papéis principais em romances de fantasia — que a maioria dos munchkins vê como um ponto de partida decente, embora mesquinho. O MJ, obviamente, pode modificar o nível de poder da maneira que quiser.

Masmorras fantásticas funcionam melhor se cada PdJ cumprir um papel distinto. O Mestre pode reforçar isso tornando os modelos *obrigatórios* — contrariando o que todos os outros suplementos de **GURPS** dizem. Para compensar essa restrição, ele deve permitir que os exploradores gastem os pontos adquiridos para comprar *qualquer coisa* em seu modelo, incluindo vantagens que normalmente não podem ser compradas durante o jogo e perícias que exigem treinamento especial. (Um mestre tradicionalista pode exigir que os heróis gastem \$40+ por ponto para “treinamento na guilda” antes que possam “subir de nível” e ganhar *novas* habilidades.) No entanto, as desvantagens são sempre sugestões; os jogadores podem utilizar, no lugar, suas próprias escolhas.

Para observações importantes, veja a *Folha de Consulta de Exploradores* (pág. 14), *Mágicas* (pág. 19) e *Poderes* (pág. 21). Os jogadores podem pilhar os modelos e as observações para ideias mesmo que o Mestre permita que eles criem PdJs do zero.

ARTISTA MARCIAL

250 pontos

O personagem é um verdadeiro mestre do combate com mãos nuas e armas exóticas, de uma terra distante — provavelmente o Oriente Misterioso. Enquanto o cavaleiro (pág. 8) e o espadachim (pág. 10) afirmam ser treinados em “artes marciais”, o *kung fu* deles é fraco. Anos como um asceta monástico despertaram seu dom para o Domínio do Chi (pág. 22) e lhe ensinaram disciplinas que canalizam sua força interior. Agora ele deixou o mosteiro e decidiu aventurar-se em masmorras para aperfeiçoar sua arte até mesmo contra os mais estranhos inimigos.

Atributos: ST 11 [10]; DX 16 [120]; IQ 10 [0]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vont 11 [5]; Per 10 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 7,00 [0]; Deslocamento Básico 8 [5].

Vantagens: Talento com Chi 2 [30] e Treinado por um Mestre [30].

- 20 pontos em habilidades de Chi (pág. 22); utilize o que sobrar em perícias especiais.
- 20 pontos adicionais escolhidos dentre: mais habilidades de Chi ou ST +1 ou +2 [10 ou 20], DX +1 [20], IQ +1 [20], HT +1 ou +2 [10 ou 20], Vontade +1 a +4 [5/nível], Per +1 a +4 [5/nível], PF +1 a +6 [3/nível], Velocidade Básica +1 [20], Deslocamento Básico +1 ou +2 [5 ou 10], Ambidestria [5], Talento com Chi 3 [15], Reflexos em Combate [15], Esquiva Ampliada 1 [15], Aparar Ampliado 1 ou 2 (Desarmado) [5 ou 10], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Flexibilidade [5] ou Ultraflexibilidade das Juntas [15], Hipoalgia [10], Sorte [15], Abascanto [2/nível], Escudo Mental [4/nível], Equipamento Característico [Varia], Fleuma [15], Vínculo com Arma [1], Mestre de Armas (Uma arma exótica) [20], ou Talento Instintivo 1 [20].

Desvantagens: Doutrinas Religiosas (Rituais de Chi) [-10]. • Outros -25 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (*Bushido*, equivalente a Cavaleiros) [-15], Jurar Compulsivamente [-5*], Honestidade [-10*], Obsessão (“Aperfeiçoar minha arte a qualquer custo!”) [-10*], Estigma Social (Minoria) [-10], Voto (Vegetarianismo) [-5], Voto (Silêncio) [-10], Voto (Sempre lutar desarmado) [-15], ou Riqueza (Batalhador, Pobre, ou Falido) [-10, -15, ou -25]. • -15 pontos adicionais escolhidos dentre as características anteriores ou Insensível [-5], Solitário [-5*], Circunspeção [-10], Excesso de Confiança [-5*], Senso do Dever (Companheiros de aventura) [-5], ou Teimosia [-5].

Perícias Primárias: Salto (F) DX [1]-16; e Acrobacia, Judô, e Caratê, todas (D) DX-1 [2]-15. • Uma entre Arma de Arremesso (Dardo, Faca, ou Shuriken) (F) DX [1]-16; Arremesso (M) DX-1 [1]-15; ou Zarabatana ou Funda, ambas (D) DX-2 [1]-14. • Uma entre os seguintes pacotes de perícias de combate corpo a corpo:

1. Duas entre Faca (F) DX+2 [4]-18; Maça/Machado, Jitte/Sai, Espadas Curtas, Terçado, Bastão, ou Tonfa, todas (M) DX+1 [4]-17; ou Mangual ou Kusari, ambas (D) DX [4]-16.
2. Uma entre as perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo na opção 1 e aumentar o NH em Judô e Caratê para DX [4]-16.
3. Nenhuma perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo, porém aumentar o NH de uma entre Judô ou Caratê para DX+1 [8]-17 e a outra para DX [4]-16.

Perícias Secundárias: Furtividade (M) DX-1 [1]-15 e Meditação (D) Vont-1 [2]-10.

Perícias de Antecedentes: Tática (D) IQ [4]-10. • Três entre Sacar Rápido (qualquer) (F) DX [1]-16; Escalada (M) DX-1 [1]-15; Primeiros Socorros ou Mímica/Pantomima (F) IQ [1]-10; Pedagogia (M) IQ-1 [1]-9; Caminhada ou Corrida, ambas (M) HT-1 [1]-11; Intimidação (M) Vont-1 [1]-10; ou Observação (M) Per-1 [1]-9.

Perícias Especiais: Sete entre Postura Imóvel, Passos Leves, Aparar Armas de Projétil, Desviar, ou Arte do Arremesso, todas (D) DX+1 [2]-17; Golpe Debilitante, Salto Voador (requer Golpe Poderoso), ou Pontos de Pressão, todas (D) IQ+1 [2]-11; Controle de Respiração ou Kiai, ambas (D) HT+1 [2]-13; Controle das Funções Involuntárias (MD) HT [2]-12; Força Mental (F) Vont+3 [2]-14; Bloqueio Mental (M) Vont+2 [2]-13; Auto-Hipnose ou Golpe Poderoso (D) Vont+1 [2]-12; Medicina Alternativa (Chi) (D) Per+1 [2]-11; ou Lutar às Cegas (MD) Per [2]-10. Todas recebem bônus de +2 devido a Talento com Chi.

* Multiplicado pelo número de autocontrole; veja pág. MB120.

Observações de Personalização

O artista marcial deve conseguir o equilíbrio entre as habilidades de Chi, outras vantagens e perícias especiais. É tentador pegar algumas habilidades de Chi eficazes em combate (RD, ST de Golpe, etc.) e utilizar todos os pontos restantes em uma perícia (por exemplo, Golpe Poderoso). No entanto, o guerreiro com Queda de Gato, RD, Noção do Perigo e Resistente provavelmente viverá mais para desenvolver suas habilidades!

As perícias de combate que o jogador preferir afetam essas escolhas. Alguns artistas marciais lutam usando Judô e Caratê. Eles *precisam* de RD (para proteger suas mãos) e ST de Golpe (porque eles não têm a vantagem de utilizar uma arma), e devem melhorar Golpe Debilitante mais cedo para derrotar usuários de armadura. Artistas marciais que lutam armados podem ter um leque maior — afinal eles têm uma arma entre eles e seus inimigos.

Este modelo retrata um lutador recém-saído do mosteiro ou da academia. Ele é apto, mas precisa de tempo para aprimorar suas habilidades. Ele crescerá rapidamente com alguns pontos, e os 5 pontos de peculiaridades podem aumentar significativamente as principais habilidades. Esses pontos não são necessários para dinheiro — um artista marcial precisa apenas de armas baratas e talvez manoplas (considerar como se fosse um soco inglês, *além* de proteger as mãos).

BÁRBARO

250 pontos

O personagem é um guerreiro robusto que veio de algum lugar distante e um pouco atrasado — provavelmente do Norte Gélido. Ele combina determinação física com uma conexão com a natureza que perde apenas para o druida (pág. 9). Como o Brutamontes do grupo, o personagem pode suportar muita pancada, e até mesmo perigos que a armadura *não pode* parar, o que o torna tão essencial em combate quanto o cavaleiro (pág. 8) do grupo. Ele também é uma pessoa extremamente hábil na natureza e tão crucial quanto o batedor (pág. 7) em aventuras ao ar livre.

Atributos: ST 17 (Tamanho†, -10%) [63]; DX 13 [60]; IQ 10 [0]; HT 13 [30].

Características Secundárias: Dano 1d+2/3d-1; BC 29 kg; PV 22 (Tamanho†, -10%) [9]; Vont 10 [0]; Per 12 [10]; PF 13 [0]; Velocidade Básica 6,00 [-10]; Deslocamento Básico 7† [0].

Vantagens: Hipoalergia [10] e Explorador 4 [40]. • Mais 30 pontos escolhidos entre ST +1 a +3 [9/nível], HT+1 a +3 [10/nível], Per +1 a +6 [5/nível], Senso de Direção [5], Sentidos Aguçados (qualquer um) [2/nível], Tolerância ao Alcool [1], Empatia com Animais [5], Companheiro Animal 1-4 [5/nível], Reflexos em Combate [15], Olfato Discriminatório [15], Destemor [2/nível], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Duro de Matar [2/nível], Difícil de Subjugar [2/nível], ST de Levantamento 1-3 [3/nível], Sorte [15] ou Sorte Extraordinária [30], Abascanto [2/nível], Recuperação Acelerada [5] ou Recuperação Muito Acelerada

[15], Recuperação da Consciência [10], Resistente a Doenças (+3) ou (+8) [3 ou 5], Resistente a Veneno (+3) [5], Equipamento Característico [Varia], ST de Golpe 1 ou 2 [5 ou 9†], Tolerância à Temperatura 1 ou 2 [1 ou 2] ou Vínculo com Arma [1].

Desvantagens: Gigantismo [0] e Estigma Social (Minoria) [-10]. • -10 pontos adicionais escolhidos entre Fácil de Decifrar [-10], Credulidade [-10*], Idioma: Falado (Materno)/Escrito (Nenhum) [-3], NT Baixo 1 ou 2 [-5 ou -10], Hábitos Detestáveis (Modos Não Refinados) [-5], Fobia (Maquinário) [-5*], ou Riqueza (Batalhador) [-10]. • Outros -20 pontos escolhidos entre as características anteriores ou Aparência (Sem Atrativos ou Feio) [-4 ou -8], Irritabilidade [-10*], Fúria [-10*], Sanguinolência [-10*], Boemia Compulsiva [-5*] ou Fobia (Multidões) [-15*], Gula [-5*], Atrapalhado 1 ou 2 [-5 ou -10], Ressacas Terríveis [-1], Impulsividade [-10*], Excesso de Confiança [-5*], ou Senso do Dever (Companheiros de aventura) [-5].

Perícias Primárias: Camuflagem (F) IQ+4 [1]-14‡; Navegação (Terra) (M) IQ+4 [2]-14‡; Sobrevivência (qualquer) (M) Per+3 [1]-15‡; e Rastreamento (M) Per+3 [1]-15‡. • Uma dentre: Arma de Arremesso (Maça/Machado, Arpão, Lança, ou Vara) (F) DX+2 [4]-15; ou Boleadeira, Arco, Arremessador de Lança, ou Arremesso, todas (M) DX+1 [4]-14. • Um dos quatro pacotes de perícias corpo a corpo a seguir:

1. Uma entre: Maça/Machado, Espadas de Lâmina Larga, ou Lança, todas (M) DX+2 [8]-15, e Escudo (F) DX+3 [8]-16.
2. Mangual (D) DX+1 [8]-14 e Escudo (F) DX+3 [8]-16.
3. Uma entre: Armas de Haste, Lança, Maça/Machado de Duas Mãos, ou Espada de Duas Mãos, todas (M) DX+4 [16]-17.
4. Mangual de Duas Mãos (D) DX+3 [16]-16.

Perícias Secundárias: Briga (F) DX [1]-13; Furtividade e Luta Greco-Romana, ambas (M) DX [2]-13; Arremedo (Sons de Animais ou Chamados de Pássaros) e Naturalista, ambas (D) IQ+2 [1]-12‡; Natação (F) HT [1]-13; Caminhada e Corrida, ambas (M) HT-1 [1]-12; e Pescaria (F) Per+4 [1]-16‡.

Perícias de Antecedentes: Adestramento de Animais (qualquer), Disfarce (Animal), e Noção do Clima, todas (M) IQ [2]-10; e Intimidação (M) Vont [2]-10. • Quatro entre Entrada Forçada (F) DX [1]-13; Escalada (M) DX-1 [1]-12; Primeiros Socorros, Mímica/Pantomima, ou Tripulante de Navio, todas (F) IQ [1]-10; Boemia (F) HT [1]-13; Levantamento (M) HT-1 [1]-12; Esqui (D) HT-2 [1]-11; ou Observação (M) Per-1 [1]-11.

* Multiplicado pelo número de autocontrole; veja pág. MB120.

† Inclui efeitos de Gigantismo (pág. MB20). As jogadas de ataque contra o personagem têm bônus de +1. Ele *pode* usar armas maiores que o normal (pág. 27) e *deve* comprar armaduras extra-grandes (pág. 28).

‡ Inclui +4 de Explorador.

Observações de Personalização

Existem muitos arquétipos de bárbaro. O selvagem *berserker* tem mais ST, “determinação física” adicional como HT e Duro de Matar, e desvantagens como Fúria e Sanguinolência. O *sobrevivente* primitivo tem mais Per, Olfato Discriminatório, Tolerância à Temperatura e desvantagens como analfabetismo, NT Baixo e Riqueza reduzida. O nobre *guardião dos ermos* já prefere Empatia com Animais, Companheiro Animal, Destemor e desvantagens como Excesso de Confiança e Senso do Dever.

Escolha perícias de armas que combinem com a “pegada” desejada. O guerreiro estereotipado da Idade das Trevas pode ter Maça/Machado, Escudo e Arma de Arremesso (Maça/Machado). Um homem das cavernas provavelmente preferiria Lança e Arma de Arremesso (Lança).

Combine a especialidade de Sobrevivência e as perícias de antecedentes com a origem, também. Um saqueador que vem do oceano, oriundo do Norte Gélido vai querer Sobrevivência (Ártico), Tripulante de Navio e Esqui. Um guerrilheiro das selvas vestido de pele de leopardo preferirá Sobrevivência (Selva), Mímica/Pantomima e Observação.

Como *qualquer* arma é mortífera com ST 17, o personagem não precisa de uma espada cara; machados, varas e porretes cumprirão o papel. Ao contrário de outros guerreiros, considere usar os 5 pontos que as peculiaridades concedem para fortalecer o arquétipo do personagem ao invés de sacrificá-los por dinheiro. Por exemplo, um guerreiro da selva pode comprar mais dois níveis de Camuflagem e outro nível de Furtividade — ser forte e sorrateiro é uma mistura letal!

BARDO

250 pontos

O personagem é um menestrel mágico que faz de tudo um pouco: as buscas fora-da-lei do ladrão (pág. 13), a esgrima do espadachim (pág. 10) e a magia do feiticeiro (pág. 11). No entanto, o personagem raramente precisa lidar diretamente com as coisas — o poder da Canção de Bardo (pág. 21) permite que ele neutralize muitos oponentes sem recorrer a violência ou mágicas cansativas. Dons sociais excepcionais completam seu repertório, ajudando o grupo a obter melhores negócios ao comprar ou vender em cidades.

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 14 [80]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vont 14 [0]; Per 14 [0]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6,00 [5]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Talento Bárdico 2 [16]; Carisma 1 [5]; Habilidade Musical 2 [10]; e Voz Melodiosa [10]. • 25 pontos em habilidades de Canção de Bardo (pág. 22); utilize o que sobrar em perícias e mágicas especiais. • Mais 25 pontos gastos dentre: habilidades de Canção de Bardo adicionais ou DX +1 [20], IQ +1 [20], PF +1 até +8 [3/nível], Velocidade Básica +1 [20], Audição Aguçada [2/nível], Aparência (Atraente, Elegante, ou Muito Elegante) [4, 12, ou 16], Talento Bárdico 3 ou 4 [8 ou 16], Carisma 2-6 [5/nível], Adaptabilidade Cultural [10], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Rosto Sincero [1], Facilidade para Idiomas [10], Idiomas (quaisquer) [2-6/idioma], Sorte [15], Habilidade Musical 3 ou 4 [5 ou 10], Sem Ressaca [1], Voz Penetrante [1], Equipamento Característico [Varia], Agente Cativante 1 [15], Camaleão Social [5], Riqueza (Confortável ou Rico) [10 ou 20], ou Talento Instintivo 1 [20].

Desvantagens: -15 pontos escolhidos dentre: Amigável [-5] ou Gregário [-10], Boemia Compulsiva [-5*], Luxúria [-15*], Senso do Dever (Companheiros de aventura) [-5], ou Xenofilia [-10*]. • Outros -15 pontos escolhidos dentre: Curiosidade [-5*], Impulsividade [-10*], Excesso de Confiança [-5*], ou Trapaceiro [-15*]. • Mais -20 pontos escolhidos ou das duas listas anteriores ou Código de Honra (Cavaleiros) [-10], Mentir Compulsivamente [-15*], Hábito Detestável (Canta e dedilha continuamente) [-5], ou Convulsões Pós-Combate [-5*].

Perícias Primárias: Dissimulação (M) IQ [2]-14; Diplomacia (D) IQ [1]-14†; Lábria (M) IQ+1 [1]-15†; Instrumentos Musicais (Qualquer) (D) IQ [2]-15‡; Atuação (M) IQ+1 [1]-15‡; Oratória (M) IQ+2 [1]-16‡§; e Canto (F) HT+4 [1]-15‡‡. • Uma entre: Rapieira, Sabre, Espadas Curtas, ou Terçado, todas (M) DX+2 [8]-14. • Uma entre: Escudo (Broquel) (F) DX+2 [4]-14; Capa ou Adaga de Esgrima, ambas (M) DX+1 [4]-13; ou aumentar a principal perícia de espada para DX+2 [12]-15. • Uma entre: Arma de Arremesso (Faca) (F) DX+1 [2]-13; ou Arco ou Arremesso, ambas (M) DX [2]-12.

Perícias Secundárias: Sacar Rápido (qualquer) (F) DX [1]-12; Furtividade (M) DX [2]-12; Assuntos Atuais (qualquer) e Trato Social (Alta Sociedade), ambas (F) IQ [1]-14; Interrogatório, Comércio, Propaganda, e Manha, todas (M) IQ-1 [1]-13; Composição Musical (D) IQ [1]-14‡; Boemia (F) HT [1]-11; Intimidação (M) Vont-1 [1]-13; e Detecção de Mentiras (D) Per-2 [1]-12.

Perícias de Antecedentes: Heráldica e Poesia, ambas (M) IQ-1 [1]-13. • Seis entre Escalada ou Dança, ambas (M) DX-1 [1]-11; Acrobacia ou Prestidigitação, ambas (D) DX-2 [1]-10; Primeiros Socorros ou Mímica/Pantomima, ambas (F) IQ [1]-14; Connoisseur (qualquer), Disfarce, Pedagogia, ou Escrita, todas (M) IQ-1 [1]-13; Arremedo (Fala) ou Ventriloquismo, ambas (D) IQ-2 [1]-12; Caminhada (M) HT-1 [1]-10; Sex Appeal (M) HT+1 [1]-12†; Captação (F) Per [1]-14; ou Observação (M) Per-1 [1]-13.

Perícias e Mágicas Especiais: Gaste 20 pontos em Hipnotismo (D) IQ-2 [1]-12; Influência Musical (MD) IQ-1 [1]-13‡; Persuadir (D) Vont-2 [1]-12; Sugerir ou Despertar Emoção, ambas (D) Vont-2 [1]-12 (exige Persuadir); Cativar (D) Vont-2 [1]-12 (exige Sugerir); ou mágicas de feiticeiro (pág. 20) das escolas Comunicação e Empatia e/ou Controle da Mente, que serão ou (D) IQ [1]-14 ou (MD) IQ-1 [1]-13 com o bônus de +2 de Talento Bárdico.

* Multiplicado por número de autocontrole; veja pág. B120.

† Inclui +2 de Voz Melodiosa.

‡ Inclui +2 de Habilidade Musical.

§ Inclui +1 de Carisma.

Observações de Personalização

Um bardo não *começa* como um especialista em nada, e jogar com um pode ser um desafio até que ele ganhe alguns pontos para gastar em seus truques favoritos. Dessa forma, os bardos são melhores para jogadores que não se importam em *dar suporte* ao grupo com um pouco de música, um pouco de magia e um pouco de esgrima. Isso ajuda a decidir desde o início se o foco será Canção de Bardo (Língua Ferina e Terror funcionam bem em combate), mágicas (também eficazes em combate, além de se beneficiarem de uma IQ mais alta ou Talento Bárdico) ou eficácia fora de combate (por exemplo, Carisma alto ajuda em testes de reação e permite que as perícias de Deslumbrar influenciem grupos de pessoas neutras a tomarem o lado do bardo; veja págs. MB194-195).



Já que um bardo precisa de uma lâmina cara e um instrumento musical — este último geralmente comprado como um item de poder (pág. 28) caro — seria sábio utilizar alguns dos 5 pontos de peculiaridades para adquirir mais dinheiro. Dada a diversidade de habilidades, instrumentos e mágicas da Canção de Bardo, os bardos não *precisam* realmente desses pontos para que possam se distinguir de seus pares.

BATEDOR

250 pontos

O personagem é chamado de “arqueiro”, “caçador” e “rastreador”, e já desempenhou esses três papéis no passado. No entanto, esses rótulos não fazem justiça à sua experiência. Ao levar a furtividade do ladrão (pág. 13) para o ar livre e misturá-la com a mobilidade e habilidade em armas do espadachim (pág. 10), o personagem se tornou um mestre da guerrilha. Ele rastreia presas esquivas de todas as descrições — e quando a trilha o leva masmorra adentro, ele continua a segui-la sem hesitação.

Atributos: ST 13 [30]; DX 14 [80]; IQ 11 [20]; HT 12 [20].

Características Secundárias: Dano 1d/2d-1; BC 17 kg; PV 13 [0]; Vont 11 [0]; Per 14 [15]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 7,00 [10]; Deslocamento Básico 7 [0].

Vantagens: Arqueiro Heroico [20] e Explorador 2 [20]. • 20 pontos escolhidos dentre: ST +1 ou +2 [10 ou 20], DX +1 [20], HT +1 ou +2 [10 ou 20], Per +1 a +4 [5/nível], Velocidade Básica +1 [20], Deslocamento Básico +1 a +3 [5/nível], Senso de Direção [5], Visão Aguçada [2/nível], Reflexos em Combate [15], Noção do Perigo [15], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Hipoalergia [10], Sorte [15], Visão Noturna 1-9 [1/nível], Explorador 3 ou 4 [10 ou 20], Visão Periférica [15], Recuperação Acelerada [5], Equipamento Característico [Varia], Vínculo com Arma [1], ou Mestre de Armas (Arco) [20].

Desvantagens: -15 pontos escolhidos dentre: Sanguinolência [-10*], Insensível [-5], Cobiça [-15*], Honestidade [-10*], Excesso de Confiança [-5*], Senso do Dever (Companheiros de aventura) [-5], ou Teimosia [-5]. • Outros -35 pontos escolhidos dentre: as características anteriores ou Código de Honra (Piratas ou Soldados) [-5 ou -10], Intolerância (Moradores de cidades) [-5], Solitário [-5*], Circunspeção [-10], Hábito Detestável (“Avesso a banho”) [-5], Paranoia [-10], Fobia (Multidões) [-15*], Estigma Social (Renegado) [-5], Voto (Jamais dormir num lugar fechado) [-10], ou Voto (Não possuir nada além do que consegue carregar) [-10].

Perícias Primárias: Arco (M) DX+4 [16]-18; Camuflagem (F) IQ+3 [2]-14†; Sacar Rápido (Flecha) (F) DX [1]-14; Observação (M) Per [2]-14; e Rastreamento (M) Per+2 [2]-16†. • Um dentre os dois pacotes de perícias corpo a corpo a seguir:

1. Uma entre: Espadas de Lâmina Larga, Espadas Curtas, ou Lança, todas (M) DX+2 [8]-16, e Escudo (F) DX+2 [4]-16.
2. Uma entre: Espadas de Lâmina Larga, Espadas Curtas, Lança, ou Bastão, todas (M) DX+3 [12]-17.

Perícias Secundárias: Escalada e Furtividade, ambas (M) DX-1 [1]-13; Mímica/Pantomima (F) IQ+1 [2]-12; Cartografia, Perseguição, e Armadilhas, todas (M) IQ+1 [4]-12; Navegação (Terra ou Mar) (M) IQ+1 [1]-12†; Arremedo (Chamados dos Pássaros) (D) IQ+1 [2]-12†; Caminhada (M) HT [2]-12; e Sobrevivência (qualquer) (M) Per+1 [1]-15†.

Perícias de Antecedentes: 8 pontos em perícias primárias ou secundárias melhoradas, ou Briga, Sacar Rápido (qualquer outro), Garrote, Salto, Faca, ou Habilidade com Nós, todas (F) DX [1]-14; Remo/Vela (Sem Motor), Cavalgar (Cavalo), Arremesso, ou Luta Greco-Romana, todas (M) DX-1 [1]-13; Primeiros Socorros ou Tripulante de Navio, ambas (F) IQ [1]-11; Armeiro



(Armas de Projétil), Prospecção, ou Noção do Clima, todas (M) IQ-1 [1]-10; Natação (F) HT [1]-12; Corrida (M) HT-1 [1]-11; Esqui (D) HT-2 [1]-10; ou Revistar (M) Per-1 [1]-13.

* Multiplicado pelo número de autocontrole; veja págs. MB120.

† Inclui +2 de Explorador.

Observações de Personalização

O batedor tem um dos modelos mais especializados. Ele é construído em torno das perícias Arco e Rastreamento, além de habilidades de suporte. Assim, um batedor exige escolhas interessantes de vantagens, desvantagens e perícias para se destacar. Temos os seguintes arquétipos clássicos:

Atirador de Elite: O personagem é um arqueiro dedicado — basicamente, um assassino. Uma escolha inteligente seria Mestre de Armas (Arco) para o bônus de dano. As desvantagens devem incluir um punhado de características “negativas”, como Sanguinolência, Insensível, Intolerância e Circunspeção. Já que o personagem usa seu arco sempre que possível, talvez seja bom possuir apenas uma perícia de espada para emergências (sem Escudo). Pontos de perícias de antecedentes podem *aumentar* o NH em Arco, comprar outras perícias de assassinato, como Garrote e Faca, e adicionar Sacar Rápido para suas lâminas.

Caçador de Recompensas: O personagem captura criminosos — vivos ou mortos — complementando a arquearia com armadilhas e briga. Noção do Perigo ajuda o personagem a evitar tentativas de virar o jogo contra ele, e a Per alta também não faz mal. Desvantagens especialmente adequadas incluem Insensível, Código de Honra (Piratas), Cobiça, Solitário, Circunspeção e Paranoia. Uma perícia de Arma de Combate Corpo a Corpo de uma mão e um escudo são úteis; nem toda caçada termina com um tiro de arco. Utilize pontos de perícias de antecedentes para aumentar Furtividade e Armadilhas, e para comprar Briga, Habilidade com Nós e Luta Greco-Romana para subjugar e restringir sua presa.

Guardião: O personagem é um protetor honrado de estradas e lugares selvagens — parte patrulheiro, parte guarda. Reflexos em Combate é fundamental (*ninguém* surpreende um guardião), e os pontos restantes podem ser usados para aumentar o Deslocamento Básico para cobrir mais terreno rapidamente, ou comprar Senso de Direção. Desvantagens incluem muitas entre Código de Honra, Honestidade, Senso do Dever e vários Votos, além de Solitário, Fo-

bia e/ou Estigma Social para explicar por que o personagem evita os outros. Algumas escolhas interessantes são adquirir perícias de espada e escudo e gastar pontos de perícias de antecedentes para aumentar Navegação em alguns níveis, além de comprar Remo/Vela, Cavalgar, Corrida, Esqui e Natação, tudo para que o personagem possa chegar em qualquer lugar a qualquer momento.

CAVALEIRO

250 pontos

Oficialmente, o personagem pode não ser um cavaleiro, mas é mais dedicado do que um almofadinha que vive num castelo. De qualquer forma, “cavaleiro” soa melhor do que “guerreiro” (chato!) ou “capanga” (ofensivo!). Como o bárbaro (pág. 5), prefere armas pesadas, e como o espadachim (pág. 10), ele é muito habilidoso. Ao contrário de ambos, porém, tem o bom senso de usar uma armadura adequada. Gosta de explorar masmorras para provar sua coragem — embora a pilhagem venha a calhar, dado o alto preço de armas e armaduras decentes.

Atributos: ST 14 [40]; DX 14 [80]; IQ 10 [0]; HT 13 [30].

Características Secundárias: Dano 1d/2d; BC 19,5 kg; PV 14 [0]; Vont 10 [0]; Per 10 [0]; PF 13 [0]; Velocidade Básica 6,00 [-15]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Líder Militar Nato 2 [10]; Reflexos em Combate [15]; e Hipotalgia [10]. • Outros 60 pontos escolhidos dentre: ST +1 a +6 [10/nível], DX +1 a +3 [20/nível], HT +1 a +6 [10/nível], PV +1 a +4 [2/nível], Velocidade Básica +1 ou +2 [20 ou 40], Tolerância ao Álcool [1], Líder Militar Nato 3 ou 4 [5 ou 10], Bloqueio Ampliado 1 [5], Aparar Ampliado 1 (Uma perícia com Arma de Combate Corpo a Corpo) [5], Destemor [2/nível], Boa Forma [5] ou Ótima Forma [15], Duro de Matar [2/nível], Difícil de Subjugar [2/nível], Sorte [15] ou Sorte Extraordinária [30], Voz Penetrante [1], Recuperação Acelerada [5], Recuperação da Consciência [10], Equipamento Característico [Varia], ST de Golpe 1 ou 2 [5 ou 10], Vínculo com Arma [1], ou Mestre de Armas [20 a 45].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre: Irritabilidade [-10*], Sanguinolência [-10*], Código de Honra (Piratas, Soldados, ou Cavaleiros) [-5, -10, ou -15], Obsessão (Destruir um tipo específico de monstro) [-5*], Zorrolho [-15], Senso do Dever (Nação) [-10], Voto (Nunca recusar um desafio de combate) [-10], ou Ferido [-5]. • Outros -15 pontos escolhidos dentre: as características anteriores ou Briguento [-10*], Boemia Compulsiva [-5*], Cobiça [-15*], Honestidade [-10*], Luxúria [-15*], Excesso de Confiança [-5*], ou Senso do Dever (Companheiros de aventura) [-5].



Perícias Primárias: Briga (F) DX+1 [2]-15 ou Boxe (M) DX [2]-14; Sacar Rápido (qualquer) (F) DX+1 [1]-15†; Faca (F) DX [1]-14; Escudo (F) DX+2 [4]-16‡; e Sumô ou Luta Greco-Romana, ambas (M) DX [2]-14. • Uma dentre: Besta ou Arma de Arremesso (Maça/Machado ou Lança), todas (F) DX+2 [4]-16; Arco ou Arremesso, ambas (M) DX+1 [4]-15; ou Funda (D) DX [4]-14. • Um entre esses três pacotes de opções:

1. Uma entre: Maça/Machado, Espadas de Lâmina Larga, Armas de Haste‡, Espadas Curtas, Lança‡, ou Espada de Duas Mãos‡, todas (M) DX+6 [24]-20; ou Mangual (D) DX+5 [24]-19.
2. Duas entre Maça/Machado, Espadas de Lâmina Larga, Armas de Haste‡, Espadas Curtas, Lança‡, ou Espada de Duas Mãos‡, todas (M) DX+3 [12]-17; ou Mangual (D) DX+2 [12]-16.
3. Três entre Maça/Machado, Espadas de Lâmina Larga, Lança de Justa, Armas de Haste‡, Cavalgar (Cavalo), Espadas Curtas, Lança‡, ou Espada de Duas Mãos‡, todas (M) DX+2 [8]-16; ou Mangual (D) DX+1 [8]-15.

Perícias Secundárias: Armeiro (Blindagem Individual ou Armas de Combate Corpo a Corpo) e Connoisseur (Armas), ambas (M) IQ+1 [4]-11; Liderança (M) IQ+1 [1]-11§; e Estratégia e Tática, ambas (D) IQ+1 [2]-11§.

Perícias de Antecedentes: Quatro entre Entrada Forçada (F) DX [1]-14; Escalada ou Furtividade, ambas (M) DX-1 [1]-13; Primeiros Socorros, Mímica/Pantomima, ou Trato Social (Alta Sociedade), todas (F) IQ [1]-10; Jogos de Azar, Heráldica, ou Manha, todas (M) IQ-1 [1]-9; Boemia (F) HT [1]-13; Caminhada (M) HT-1 [1]-12; Intimidação (M) Vont-1 [1]-9; Captação (F) Per [1]-10; ou Observação (M) Per-1 [1]-9.

* Multiplicado pelo número de autocontrole; veja págs. MB120.

† Inclui +1 de Reflexos em Combate.

‡ Cavaleiros que preferem armas de duas mãos podem deixar de comprar Escudo e aumentar em 1 o NH na perícia de combate com arma de duas mãos.

§ Inclui +2 de Líder Militar Nato (pág. 14).

Observações de Personalização

Com 60 pontos em vantagens, qualquer arquétipo de “lutador pesado” se encaixa. Exemplos incluem o *cavaleiro galante* (mais Líder Militar Nato, Mestre de Armas com armas de cavalaria, Código de Honra (Cavaleiros), Honestidade, Senso do Dever e as perícias de Espadas de Lâmina Larga, Heráldica, Lança de Justa, Cavalgar e Trato Social), a ágil *amazona* (DX e Velocidade Básica altas, Senso do Dever para com suas irmãs, perícias de Espadas Curtas e Lança, e o conhecimento de um soldado em Primeiros Socorros, Caminhada e Captação), o *bandido* (muita ST, Irritabilidade, Sanguinolência, perícia em Mangual porque é uma arma ameaçadora, e Entrada Forçada e Intimidação), e o *mercenário endurecido* (HT e PV adicionais, Duro de Matar, Recuperação Acelerada, Código de Honra (Soldado), Cobiça, e as perícias Arma de Haste para o campo de batalha, e Boemia e Jogos de Azar para os momentos de descanso).

Uma decisão importante é escolher entre *dominar* apenas uma perícia de arma ou ser bom com duas ou três. Uma única perícia permitirá que o personagem se sobressaia em combate com sua arma de escolha desde o início. No entanto, ele não tem controle sobre o tesouro que vai pilhar — se for adepto de Maça/Machado, Espadas de Lâmina Larga e Mangual, ele poderá usar a maioria das armas de uma mão que aparecerem. Não esqueça que algumas armas precisam de várias perícias; por exemplo, um samurai precisa de Espadas de Lâmina Larga e Espada de Duas Mãos para sua katana (mas pode deixar de comprar Escudo).

A maioria dos cavaleiros troca os 5 pontos de peculiaridades por dinheiro para armas e armaduras.

CLÉRIGO

250 pontos

O personagem é o representante mortal dos Poderes do Bem. Ele pode não ser o inimigo *físico* do Mal que é o guerreiro sagrado (pág. 12), mas ele não é um idealista enclausurado — quando o Mal precisa de uma surra, o personagem sai pelo mundo e dá conta do serviço. Para complementar suas armas mundanas, seu deus lhe concede mágicas de cura e proteção (pág. 19), e também a centelha de Poder Sagrado (pág. 22), que nunca falha, mesmo quando o personagem está exausto demais para lutar ou utilizar magia.

Atributos: ST 12 [20]; DX 12 [40]; IQ 14 [80]; HT 12 [20].

Características secundárias: Dano 1d-1/1d+2; BC 14,5 kg; PV 12 [0]; Vont 14 [0]; Per 14 [0]; PF 12 [0]; Velocidade Básica 6,00 [0]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Clericato [5] e Investidura de Poder 3 [30]. • 25 pontos em habilidades Sagradas (pág. 22); gaste o que restar com mágicas. • Outros 20 pontos escolhidos dentre: mais habilidades Sagradas ou ST +1 ou +2 [10 ou 20], DX +1 [20], IQ +1 [20], HT +1 ou +2 [10 ou 20], Vont +1 a +4 [5/nível], PF +1 a +6 [3/nível], Destemor [2/nível] ou Fleuma [15], Curandeiro 1 ou 2 [10 ou 20], Idiomas (quaisquer) [2-6/idioma], Sorte [15], Escudo Mental [4/nível], Investidura de Poder 4 ou 5 [10 ou 20], Resistente a Doenças (+3) ou (+8) [3 ou 5], ou Equipamento Característico [Varia].

Desvantagens: Uma entre: Honestidade (12) [-10], Senso do Dever (Correligionários) [-10], ou Voto (Não usar armas afiadas) [-10]. • Outros -15 pontos escolhidos dentre: as características anteriores ou Doutrinas Religiosas (Ritualismo ou Misticismo) [-5 ou -10], Fanatismo [-15], Intolerância (Religiões “do Mal”) ou (Qualquer outra religião) [-5 ou -10], Voto (Castidade ou Vegetarianismo) [-5], ou Riqueza (Batalhador ou Pobre) [-10 ou -15]. • -25 pontos adicionais escolhidos ou das duas listas ou Indulgente [-15*], Generosidade Compulsiva [-5*] ou Avareza [-10*], Gula [-5*], Excesso de Confiança [-5*], Acima do Peso [-1] ou Gordo [-3], Altruísmo [-5*], Senso do Dever (Companheiros de aventura) [-5], Teimosia [-5], Veracidade [-5*], ou Magnetismo Sobrenatural [-15].

Perícias Primárias: Medicina Alternativa (Sagrada) (D) Per [4]-14 e Exorcismo (D) Vont [4]-14. • Uma entre: Ataque Inato (qualquer) (F) DX+2 [4]-14; Arremesso (M) DX+1 [4]-13; ou Funda (D) DX [4]-12. • Um destes três pacotes de perícias corpo a corpo:

1. Uma entre: Maça/Machado ou Espadas de Lâmina Larga, ambas (M) DX+2 [8]-14, e Escudo (F) DX+2 [4]-14.
2. Mangual (D) DX+1 [8]-13 e Escudo (F) DX+2 [4]-14.
3. Bastão (M) DX+3 [12]-15.

Perícias Secundárias: Primeiros Socorros (F) IQ [1]-14; Conhecimento Oculto (Demônios, Espíritos, ou Mortos-Vivos), Ocultismo, Oratória, e Pedagogia, todas (M) IQ-1 [1]-13; Diagnose, Teologia, e Ritual Religioso, todas (D) IQ-2 [1]-12; Cirurgia (MD) IQ-2 [2]-12; e Meditação (D) Vont-2 [1]-12.

Perícias de Antecedentes: Cinco entre Escalada ou Furtividade, ambas (M) DX-1 [1]-11; Mímica/Pantomima, Mendicância, ou Trato Social (Alta Sociedade), todas (F) IQ [1]-14; Pesquisa ou Escrita, ambas (M) IQ-1 [1]-13; Caminhada (M) HT-1 [1]-11; Captação (F) Per [1]-14; ou Observação ou Revistar, ambas (M) Per-1 [1]-13.

Mágicas: Escolha 20 mágicas de clérigo (pág. 19), que serão (D) IQ+1 [1]-15 ou (MD) IQ [1]-14 com +3 para Investidura de Poder.

* Multiplicado pelo número de autocontrole; veja págs. MB120.

Observações de Personalização

O clérigo clássico de fantasia que deseja espantar mortos-vivos deve gastar 24 dos 25 pontos destinados a habilidades Sagradas em Fé Verdadeira com o aprimoramento Expulsar (**GURPS**

Poderes, pág. 84). Existem outras possibilidades, mas a maioria funciona melhor como habilidades de alto nível, a serem obtidas posteriormente com pontos adquiridos.

Depois disso, a coisa mais importante a decidir para um clérigo são as mágicas iniciais. Escolhas comuns incluem mágicas que aumentam a resistência e a eficácia em combate, conhecidas como “*bênçãos*”; mágicas de cura; e mágicas para combater inimigos sobrenaturais (magos malignos, mortos-vivos, etc.). Por exemplo:

Bênçãos: Afetar Espíritos, Armadura, Bravura, Frescor, Arma Flamejante, Resistência à Magia, Força, Imunidade a Ácido, Imunidade ao Frio, Imunidade a Doenças, Imunidade ao Fogo, Imunidade a Relâmpagos, Imunidade à Dor, Imunidade a Veneno, Imunidade à Pressão, Escudo, Fortalecer Vontade, Vigor, Tepidez, e Sabedoria.

Cura: Despertar, Purificar, Cura Superior, Sono Curativo, Empréstimo de Energia, Empréstimo de Vitalidade, Cura Profunda, Cura Superficial, Neutralizar Veneno, Recuperar Energia, Aliviar Paralisia, Restauração, Restaurar Audição, Restaurar Visão, Restaurar Fala, Conceder Vitalidade, Pedra para Carne, Cessar Sangramento, Cessar Paralisia, e Cessar Espasmo.

Guerra Sobrenatural: Afetar Espíritos, Visão Astral, Aura, Comando, Comandar Espírito, Detecção de Magia, Anular Possessão, Descanso Final, Resistência à Magia, Repelir Espíritos, Percepção de Espíritos, Silêncio, Fortalecer Vontade, Convocar Espírito, Raio Solar, Luz Solar, Estrondo, Espantar Espírito, Espantar Zumbi, e Sentinela.

Essas escolhas *podem* ter algo a ver com o deus do clérigo, mas outras características podem refletir a natureza da divindade. Por exemplo, um sacerdote do Deus da Guerra pode escolher mais DX; desvantagens como Fanatismo, Intolerância e Excesso de Confiança; e perícias “soldadescas” como Escalada, Caminhada e Furtividade.

A maioria dos clérigos vai querer trocar alguns ou todos os 5 pontos de peculiaridades por dinheiro para adquirir bom item de poder (pág. 28) — na maioria das vezes um símbolo sagrado superior — e uma armadura decente.

DRUIDA

250 pontos

Os amigos do personagem o chamam de “sacerdote da natureza”. Isso é uma meia verdade: ele adora a Natureza, e a Natureza tem aliados poderosos, porém o personagem se dedica à Vida acima de tudo, e seus poderes são uma recompensa divina por seu fervor. Como o clérigo (pág. 9), o personagem utiliza mágicas de suporte (pág. 19). Ele também é um iniciado nas Artes Druídicas (pág. 21). Esses dons não funcionam perfeitamente no interior das masmorras, mas *funcionam* — e sem o personagem, o grupo muitas vezes não conseguiria sequer acessar a masmorra!

Atributos: ST 11 [10]; DX 12 [40]; IQ 14 [80]; HT 13 [30].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vont 14 [0]; Per 14 [0]; PF 13 [0]; Velocidade Básica 6,00 [-5]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Dedos Verdes 1 [5] e Investidura de Poder 3 (Druídica) [30]. • 20 pontos em habilidades Druídicas (pág. 21); utilize o que restar em mágicas. • Outros 20 pontos escolhidos dentre: mais habilidades Druídicas ou IQ +1 [20], HT +1 ou +2 [10 ou 20], Per +1 a +4 [5/nível], PF +1 a +6 [3/nível], Companheiro Animal 1-4 [5/nível], Dedos Verdes 2-4 [5/nível], Curandeiro 1 ou 2 [10 ou 20], Intuição [15], Sorte [15], Escudo Mental [4/nível], Explorador 1 ou 2 [10 ou 20], Investidura de Poder (Druídica) 4 ou 5 [10 ou 20], Resistente a Doenças (+3) ou (+8) [3 ou 5], Equipamento Característico [Varia], ou Empatia com Espíritos [10].

Desvantagens: -20 pontos escolhidos dentre: Doutrinas Religiosas (Ritualismo ou Misticismo) [-5 ou -10], Senso do Dever (Natureza selvagem) [-15], Voto (Vegetarianismo) [-5], Voto (Jamais dormir num lugar fechado) [-10], ou Riqueza (Batalhador ou Pobre) [-10 ou -15]. • Outros -25 pontos escolhidos dentre: as características anteriores ou Intolerância (Moradores de cidades) [-5], Solitário [-5*], Circunspeção [-10], Hábito Detestável (“Hippie sujo”) [-5], Excesso de Confiança [-5*], Fobia (Multi-dões) [-15*], Fobia (Fogo) [-5*], Fobia (Maquinário) [-5*], Teimosia [-5], ou Magnetismo Sobrenatural [-15].

Perícias Primárias: Medicina Alternativa (Druídica) (D) Per [4]-14; Conhecimento das Ervas (MD) IQ [4]-14†; e Naturalista (D) IQ [2]-14†. • *Uma* entre: Ataque Inato (qualquer) ou Arma de Arremesso (Lança ou Vara), todas (F) DX+2 [4]-14; Boleadeira, Laço, ou Arremesso, todas (M) DX+1 [4]-13; ou Zarabatana, Rede, ou Funda, todas (D) DX [4]-12. • *Um* entre os seguintes pacotes de perícias corpo a corpo:

1. *Uma* entre: Maça/Machado, Espadas de Lâmina Larga, Espadas Curtas, ou Lança, todas (M) DX+2 [8]-14, e Escudo (F) DX+2 [4]-14.
2. *Uma* entre: Lança ou Bastão, ambas (M) DX+3 [12]-15.

Perícias Secundárias: Camuflagem (F) IQ [1]-14; Adestramento de Animais (qualquer), Disfarce (Animais), Conhecimento Oculto (Elementais, Fadas, ou Espíritos da Natureza), e Noção do Clima, todas (M) IQ-1 [1]-13; Arremedo (Sons de Animais ou Chamados dos Pássaros), Farmácia (Herbal), Ritual Religioso (Druídico), Teologia (Druídica), e Veterinária, todas (D) IQ-2 [1]-12; e Sobrevivência (qualquer) (M) Per-1 [1]-13.

Perícias de Antecedentes: Escalada e Furtividade, ambas (M) DX [2]-12; e Caminhada (M) HT-1 [1]-12. • *Três* entre Faca (F) DX [1]-12; Primeiros Socorros ou Mímica/Pantomima, ambas (F) IQ [1]-14; Adestramento de Animais (qualquer outro), Conhecimento Oculto (qualquer outro), ou Pedagogia, todas (M) IQ-1 [1]-13; Diagnose ou Venefício, ambas (D) IQ-2 [1]-12; ou Observação (M) Per-1 [1]-13.

Mágicas: Escolha 20 mágicas de druida (pág. 19), que serão (D) IQ+1 [1]-15 ou (MD) IQ [1]-14 com bônus de +3 de Investidura de Poder (Druídica).

* Multiplicado pelo número de autocontrole; veja págs. MB120.
† Inclui +1 de Dedos Verdes.

Observações de Personalização

Os druidas se enquadram em algumas categorias amplas, definidas em grande parte por suas mágicas.

Druidas verdes concentram-se em mágicas de plantas e magias úteis na floresta. Esse tipo de druida pode começar com Animar Planta, Florescer, Ocultar, Criar Planta, Pegadas Falsas, Alar-me Florestal, Ocultar Rastros, Identificar Planta, Controle de Planta, Crescimento de Plantas, Percepção de Planta, Falar com Plantas, Visão das Plantas, Nuvem de Pólen, Chuva de Nozes, Rejuvenes-cer Planta, Moldar Planta, Entrelaçamento, Atravessar Plantas, e Atravessar Madeira.

Elementalistas preferem magias de fúria elemental. Uma lista inicial típica seria Nuvens, Nevoeiro, Congelar, Geadas, Neblina Mística, Chuva, Recuperar Energia, Moldar Ar, Moldar Terra, Moldar Água, Neve, Convocar Elemental do Ar, Convocar Elemental da Terra, Convocar Elemental do Fogo, Convocar Elemental da Água, Muralha de Vento, Ondas, Sorvedouro, Vento e Furacão.

Mestres das Feras preferem mágicas que os permitam invocar e interagir com animais, e podem entrar em jogo conhecendo Con-trole de Animal (Controle de Ave, Controle de Peixe, Controle de Mamífero, Controle de Réptil e Controle de Animal Daninho), Co-nexão com Animal, Agitar Animal, Localizar Animais, Falar com

Animais, Acalmar Animal, Convocar Animal, Dominar Animal, Proteger Animal, Repelir Animal (Repelir Aves, Repelir Peixes, Repelir Mamíferos, Repelir Répteis, e Repelir Animais Daninhos), Cavalgar, e Passageiro Interno.

É claro que um druida pode conhecer praticamente *qualquer* conjunto de mágicas druídicas — ele não está limitado a uma des-sas listas. Druidas que desejam saber mágicas poderosas de com-bate e metamorfose devem se assegurar de aumentar a Investidura de Poder (Druídica) para o nível 4 ou 5 com pontos de vantagem.

Ao contrário de outros mágicos, os druidas raramente trocam os 5 pontos que recebem de peculiaridades por dinheiro para um item de poder. Investimentos mais prováveis são mágicas adicio-nais ou habilidades Druídicas.

ESPADACHIM

250 pontos

O personagem é a prova viva de que a espada é mais poderosa, mais rápida e mais elegante do que, bem, quase *tudo*. No tempo em que o lento cavaleiro (pág. 8) leva para desferir seu primeiro golpe, o personagem acertou dois, e com mais estilo — e embora ele respeite a precisão do artista marcial (pág. 4), o personagem nunca utiliza os punhos numa luta de espadas. Ele não de gosta de nada além de saltar e dar piruetas pela batalha, sua lâmina se tornando um borrão, cobrindo habilmente os flancos e a retaguar-da do grupo.

Atributos: ST 11 [10]; DX 15 [100]; IQ 10 [0]; HT 13 [30].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vont 10 [0]; Per 10 [0]; PF 13 [0]; Velocidade Básica 7,00 [0]; Deslocamento Básico 7 [0].

Vantagens: Reflexos em Combate [15]; Aparar Ampliado 1 (Arma de escolha) [5]; Sorte [15]; Vínculo com Arma (Qualquer arma inicial) [1]; e Mestre de Armas (Arma de escolha) [20]. • Outros 60 pontos escolhidos dentre: ST +1 a +6 [10/nível], DX +1 a +3 [20/nível], Velocidade Básica +1 ou +2 [20 ou 40], Deslocamen-to Básico +1 a +3 [5/nível], Tolerância ao Álcool [1], Ambides-tria [5], Aparência (Atraente, Elegante, ou Muito Elegante) [4, 12, ou 16], Carisma [5/nível], Venturoso [15], Esquiva Ampliada 1 [15], Aparar Ampliado 2 ou 3 (Arma de escolha) [5 ou 10], Ataque Adicional 1 [25], Sem Ressaca [1], Equilíbrio Perfeito [15], Língua Ferina [5], Serendipidade [15/nível], Equipamento Característico [Varia], ST de Golpe 1 ou 2 [5 ou 10], ou substi-tua Sorte [15] com Sorte Extraordinária [30] por 15 pontos *ou* com Sorte Impossível [60] por 45 pontos.

Desvantagens: -15 pontos escolhidos dentre: Código de Honra (Pi-ratas ou Cavalheiros) [-5 ou -10], Obsessão (“Tornar-se o me-lhor espadachim do mundo!”) [-10*], Voto (Só utilizar a arma de escolha) [-5], Voto (Nunca recusar um desafio de combate) [-10], Voto (Desafiar todo espadachim para um combate) [-15], ou Voto (Nunca usar armadura) [-15]. • Outros -15 pontos es-colhidos dentre: as características anteriores ou Impulsividade [-10*], Excesso de Confiança [-5*], Desatento [-10*], ou Trapa-ceiro [-15*]. • -20 pontos adicionais escolhidos das duas listas anteriores ou Amigável [-5] ou Gregário [-10], Boemia Compul-siva [-5*], Gastar Compulsivamente [-5*], Cobiça [-15*], Inveja [-10], Luxúria [-15*], Zorrolho [-15], Senso do Dever (Compa-nheiros de aventura) [-5], ou Ferido [-5].

Perícias Primárias: Salto (F) DX [1]-15; Sacar Rápido (Faca) e Sacar Rápido (Espada), ambas (F) DX+1 [1]-16†; e Acrobacia (D) DX [4]-15. • *Das duas uma:* Arma de Arremesso (Faca) (F) DX+1 [2]-16 *ou* Arremesso (M) DX [2]-15. • *Uma* entre os se-guintes pacotes de perícias:

1. *Uma* entre: Espadas de Lâmina Larga, Rapieira, Sabre, Espadas Curtas, ou Terçado, todas (M) DX+3 [12]-18; *uma* entre: Escudo (Broquel) (F) DX+3 [8]-18, ou Capa ou Adaga de Esgrima, ambas (M) DX+2 [8]-17.
2. *Uma* entre as perícias de espada da opção 1 com DX+4 [16]-19; *uma* entre Escudo (Broquel) (F) DX+2 [4]-17, ou Capa ou Adaga de Esgrima, ambas (M) DX+1 [4]-16.
3. *Uma* entre as perícias de espada da opção 1 com DX+5 [20]-20!

Perícias Secundárias: Briga (F) DX+1 [2]-16 ou Boxe (M) DX [2]-15; e Luta Greco-Romana (M) DX [2]-15.

Perícias de Antecedentes: Furtividade (M) DX-1 [1]-14; Trato Social (Alta Sociedade) (F) IQ+1 [2]-11 ou Manha (M) IQ [2]-10; e Boemia (F) HT [1]-13. • *Sete* entre Sacar Rápido (qualquer outra) (F) DX+1 [1]-16†; Escalada (M) DX-1 [1]-14; Primeiros Socorros, Mímica/Pantomima, ou Tripulante de Navio, todas (F) IQ [1]-10; Connoisseur (qualquer), Lábia, ou Jogos de Azar, todas (M) IQ-1 [1]-9; Caminhada ou Sex Appeal, ambas (M) HT-1 [1]-12; Intimidação (M) Vont-1 [1]-9; Captação (F) Per [1]-10; ou Revistar (M) Per-1 [1]-9.

* Multiplicado pelo número de autocontrole; veja págs. MB120.

† Inclui +1 de Reflexos em Combate.

Observações de Personalização

O espadachim é construído em torno de *uma* perícia de espada. Deve-se certificar de que Aparar Ampliado e Mestre de Armas estejam de acordo com essa escolha, que o Vínculo com Arma seja com uma lâmina adequada e que qualquer espada adquirida como Equipamento Característico seja igualmente apropriada. Se selecionar o Voto referente a armas, *ele* deve corresponder a tudo isso também.

Obviamente, isso torna o espadachim um verdadeiro especialista em armas — muito parecido com o batedor. A diferença é que o espadachim tem *grande* liberdade com vantagens. É possível criar personagens completamente diferentes focando em ofensiva (mais ST, Ataque Adicional, ST de Golpe e Equipamento Característico para espadas de qualidade superior), defesa (mais Velocidade Básica, Esquiva Ampliada e Aparar Ampliado, sem mencionar Sorte adicional), ou agilidade e estilo (Aparência, Carisma, Venturoso, Língua Ferina e Serendipidade).

Escolhas interessantes de perícias de antecedentes são igualmente importantes. Alguns espadachins são almofadinhas com Trato Social e todas as especialidades conhecidas de Connoisseur. Outros são libertinos ou piratas com Escalada, Lábia, Jogos de Azar, Manha e possivelmente Tripulante de Navio — e, claro, Revistar para saquear cadáveres!

A maioria dos espadachins se beneficiaria de utilizar os 5 pontos que obtêm de peculiaridades para adquirir o dinheiro para uma boa espada. Aqueles com Equipamento Característico não precisarão disso, e podem preferir comprar perícias de armas com NH mais elevado ou algumas perícias de ladrão.

FEITICEIRO

250 pontos

O personagem é o único aventureiro verdadeiramente *erudito*. Seu conhecimento de magia é mais profundo do que o do clérigo (pág. 9) ou do druida (pág. 9), e suas mágicas não apenas tomam emprestado o poder de seres sobrenaturais imprevisíveis (demônios são *deveras* controláveis). O grupo precisa de sua poderosa magia, conhecimento de todos os tipos de criaturas estranhas e intelecto bruto. Não que o personagem não precise do grupo — os maiores segredos mágicos estão enterrados nas cavernas mais escuras, e ele é inteligente o suficiente para viajar com proteção.

Atributos: ST 10 [0]; DX 12 [40]; IQ 15 [100]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 10 [0]; Vont 15 [0]; Per 12 [-15]; PF 14 [9]; Velocidade Básica 6,00 [5]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Aptidão Mágica 3 [35]. • 30 pontos escolhidos dentre: DX +1 [20], IQ +1 [20], Vontade +1 a +5 [5/nível], PF +1 a +10 [3/nível], Memória Eidética [5] ou Memória Fotográfica [10], Apetrechos 1-3 [5/nível], Intuição [15], Facilidade para Idiomas [10], Idiomas (qualquer) [2-6/idioma], Sorte [15] ou Sorte Extraordinária [30], Aptidão Mágica 4, 5, ou 6 [10, 20, ou 30], Escudo Mental [4/nível], Equipamento Característico [Varia], Empatia com Espíritos [10], ou Talento Instintivo 1 (Retenção, +25%; Compenetrado, Mágicas, -20%) [21].

Desvantagens: -15 pontos escolhidos entre Curiosidade [-5*], Assustar Animais [-10], Obsessão (Tornar-se o mago mais poderoso do mundo, um lich, etc.) [-10*], Piromania [-5*], Magro [-5], Estigma Social (Excomungado)† [-10], Fora de Forma [-5] ou Muito Fora de Forma [-15], Feições Estranhas 1-5 [-1/nível], ou Magnetismo Sobrenatural [-15]. • Outros -20 pontos escolhidos dentre as características anteriores ou Distração [-15], Irritabilidade [-10*], Ingênuo [-10], Paralisia Frente ao Combate [-15], Covardia [-10*], Duro de Ouvido [-10], Desastrado [-5] ou Completamente Desastrado [-15], Solitário [-5*], Hiperalgia [-10], Estômago Sensível [-1], Oblívio [-5], Excesso de Confiança [-5*], Convulsões Pós-Combate [-5*], Senso do Dever (Companheiros de aventura) [-5], ou Teimosia [-5].

Perícias Primárias: Conhecimento Oculto (Demônios, Itens Mágicos, Textos Mágicos, ou Espíritos) e Ocultismo, ambas (M) IQ [2]-15; Alquimia (MD) IQ [8]-15; e Taumatologia (MD) IQ [1]-15‡.

Perícias Secundárias: Materiais Perigosos (Mágicos), Pesquisa, Leitura Dinâmica, Pedagogia, e Escrita, todas (M) IQ-1 [1]-14; e Meditação (D) Vont-1 [2]-14. • *Das duas uma:* Escudo (Broquel) (F) DX+2 [4]-14 e Terçado (M) DX+1 [4]-13, ou Bastão (M) DX+2 [8]-14. • *Uma* entre: Ataque Inato (qualquer) ou Arma de Arremesso (Dardo) (F) DX+2 [4]-14; Arremesso (M) DX+1 [4]-13; ou Funda (D) DX [4]-12.

Perícias de Antecedentes: Nove entre Sacar Rápido (Poção) (F) DX [1]-12; Escalada ou Furtividade, ambas (M) DX-1 [1]-11; Percepção do Corpo (D) DX-2 [1]-10; Primeiros Socorros, Mímica/Pantomima, ou Trato Social (Alta Sociedade), todas (F) IQ [1]-15; Cartografia ou Conhecimento Oculto (qualquer outro) (M) IQ-1 [1]-14; Diplomacia, Fisiologia (tipo de monstro), ou Estratégia, todas (D) IQ-2 [1]-13; Caminhada (M) HT-1 [1]-10; ou Captação (F) Per [1]-12.

Mágicas: Escolha 30 mágicas de feiticeiro (pág. 20), que serão (D) IQ+1 [1]-16 ou (MD) IQ [1]-15 com +3 devido a Aptidão Mágica.

* Multiplicado pelo número de autocontrole; veja págs. MB120.

† Significa que mágicas de clérigo úteis (como Cura) sofrem penalidade de -3 no personagem. Aquelas que forem prejudiciais *não* são afetadas!

‡ Inclui +3 de Aptidão Mágica.

Observações de Personalização

Ao contrário de outros conjuradores, os magos não possuem um poder que seja distinto de suas mágicas; suas listas de magia tendem a defini-los. O acesso essencialmente irrestrito à magia torna a generalização impossível, mas seguem três arquétipos:

Ilusionista: Especializado em confundir inimigos (mais burros). As mágicas iniciais típicas seriam Aporte, Escuridão, Nublur, Cores, Ilusão Complexa, Luz Contínua, Trevas, Torpor, Fascinar, Lampejo, Tolice, Apressar, Esconder, Estorvar, Quietude, Disfarce Ilusório, Cobertura Ilusória, Autossuficiência, Invisibilidade, Luz, Furtividade Mágica, Torpor Coletivo, Espelho, Ilusão Perfeita, Fantasma, Silêncio, Ilusão Simples, Som, Vozes, e Muralha de Silêncio. Memória Fotográfica para rostos e vozes melhora bastante a *credibilidade* das ilusões, e a Furtividade normal com muitas mágicas desse tipo são complementares.

Mago de Artilharia: Especializado em mágicas de dano direto — em especial mágicas de efeito de área. Um exemplo de lista de mágicas: Sopro de Fogo, Toque Candente, Concussão, Criar Ar, Criar Fogo, Desviar Energia, Bola de Fogo Explosiva, Extinguir Fogo, Nuvem de Fogo, Bola de Fogo, Resistência ao Fogo, Jato de Chamas, Armadura Flamejante, Projéteis Flamejantes, Arma Flamejante, Calor, Atear Fogo, Relâmpago, Purificar o Ar, Chuva de Fogo, Imunidade ao Fogo, Moldar Ar, Moldar Fogo, Fumaça, Som, Tempestade de Faíscas, Mau Cheiro, Estrondo, Muralha de Relâmpagos, e Furacão. Mais Aptidão Mágica, de forma a permitir mais dados de dano, também é uma opção valiosa, e a perícia Ataque Inato é fundamental.

Necromante: Especializado em criar mortos-vivos e lançar maldições. Um necromante pode começar com Agonizar, Animação, Sufocar, Inabilidade, Controle de Zumbi, Visão da Morte, Toque Mortal, Debilitar, Deteriorar, Fragilidade, Coceira, Emprestar Energia, Emprestar Vitalidade, Cura Superficial, Dor, Paralisar Membro, Pestilência, Morte Putrefata, Sensibilizar, Enjoo, Espírito de Caveira, Espasmo, Roubar Energia, Roubar Vitalidade, Atordoamento, Convocar Espírito, Testar Alimento, Atrofiar Membro, Zumbi, e Convocar Zumbi. Empatia com Espíritos é útil, obviamente — bem como especialidades de Conhecimento Oculto relacionadas a seres sombrios.

A maioria dos magos vai desejar o máximo de PF que ele puder comprar. Também é útil trocar os 5 pontos de peculiaridades para obter dinheiro para um item de poder de alta capacidade (pág. 28) e um cinto estocado com poções de mana (pág. 29).

GUERREIRO SAGRADO

250 pontos

O personagem luta por aquilo que é correto — e os deuses são com ele. Sua missão é acabar com o Mal e enterrá-lo a sete palmos, garantindo que ele *fique* enterrado. Como o clérigo (pág. 9), o personagem é um portador da chama do Poder Sagrado (pág. 22), mas onde o clérigo faz uso de mágica, o personagem prefere a espada, de forma similar ao cavaleiro (pág. 8). Embora as pessoas que não o conhecem às vezes pensem que isso o torna um generalista, ele é um verdadeiro especialista quando se trata de destruir o Mal.

Atributos: ST 13 [30]; DX 13 [60]; IQ 12 [40]; HT 13 [30].

Características Secundárias: Dano 1d/2d-1; BC 17 kg; PV 13 [0]; Vont 14 [10]; Per 12 [0]; PF 13 [0]; Velocidade Básica 6,00 [-10]; Deslocamento Básico 6 [0].

Vantagens: Líder Militar Nato 1 [5]; Propósito Maior (Destruir Demônios ou Destruir Mortos-Vivos) [5]; Piedade 2 [10]; e Estilo (Inimigos mortos pelo personagem não podem se tornar mortos-vivos) [1]. • 25 pontos em habilidades Sagradas (pág. 22); utilize o que restar para comprar mais. • Outros 25 pontos escolhidos dentre: mais habilidade Sagradas ou ST +1 ou +2 [10 ou 20], DX +1 [20], HT +1 ou +2 [10 ou 20], PV +1 a +3 [2/nível], Vont +1 a +5 [5/nível], Líder Militar Nato 2-4 [5/nível], Reflexos em Combate [15], Bloqueio Ampliado 1 [5], Aparar Ampliado 1 (Uma perícia de Arma Corpo a Corpo) [5], Destemor [2/nível] ou Fleuma [15], Duro de Matar [2/nível], Difícil de Subjugar [2/nível], Hipoalgia [10], Propósito Maior (diferente do primeiro) [5], Piedade 3 ou 4 [5 ou 10], Sorte [15], Abascanto [2/nível], Recuperação Acelerada [5], Recuperação da Consciência [10], Resistente a Doenças (+3) ou (+8) [3 ou 5], Resistente a Veneno (+3) [5], Equipamento Característico [Varia], ST de Golpe 1 ou 2 [5 ou 10], ou Vínculo com Arma [1].

Desvantagens: Uma entre: Honestidade (12) [-10], Senso do Dever (Entidades boas) [-10], ou Voto (Não possuir nada além do que o cavalo consegue carregar) [-10]. • Outros -15 pontos escolhidos dentre: as características acima ou Indulgente [-15*], Generosidade Compulsiva [-5*], Jurar Compulsivamente [-5*], Doutrinas Religiosas (Ritualismo ou Misticismo) [-5 ou -10], Fanatismo [-15], Intolerância (Religiões “do mal”) ou (Qualquer outra religião) [-5 ou -10], Altruísmo [-5*], Veracidade [-5*], ou Voto (Castidade) [-5]. • Outros -15 pontos escolhidos dentre as duas listas anteriores ou Sanguinolência [-10*], Código de Honra (Cavaleiros) [-15], Fácil de Decifrar [-10], Circunspeção [-10], Excesso de Confiança [-5*], Senso do Dever (Companheiros de aventura) [-5], ou Teimosia [-5].

Perícias Primárias: Exorcismo (D) Vontade [4]-14 e Conhecimento Oculto (Demônios ou Mortos-Vivos) (M) IQ [2]-12. • Uma entre: Besta ou Arma de Arremesso (Maça/Machado ou Lança), todas (F) DX+2 [4]-15; ou Arremesso (M) DX+1 [4]-14. • Um dos três pacotes de perícias corpo a corpo a seguir:

1. Uma entre: Maça/Machado, Espadas de Lâmina Larga, ou Lança, todas (M) DX+3 [12]-16, e Escudo (F) DX+3 [8]-16.
2. Mangual (D) DX+2 [12]-15 e Escudo (F) DX+3 [8]-16.
3. Uma entre: Armas de Haste, Lança, ou Espada de Duas Mãos, todas (M) DX+5 [20]-18.

Perícias Secundárias: Briga (F) DX+1 [2]-14; Luta Greco-Romana (M) DX+1 [4]-14; Liderança (M) IQ [1]-12†; Fisiologia (tipo de monstro) e Psicologia (mesmo tipo de monstro), ambas (D) IQ [4]-12; Estratégia e Tática, ambas (D) IQ [2]-12†; e Intimidação (M) Vont-1 [1]-13.

Perícias de Antecedentes: Ritual Religioso e Teologia, ambas (D) IQ-2 [1]-10; Meditação (D) Vont-2 [1]-10; e Medicina Alternativa (Sagrada) (D) Per-2 [1]-10. • Cinco entre Sacar Rápido (qualquer) (F) DX [1]-13; Escalada, Lança de Justa, Cavalgar (Cavalo), ou Furtividade, todas (M) DX-1 [1]-12; Primeiros Socorros ou Mímica/Pantomima, ambas (F) IQ [1]-12; Interrogatório (M) IQ-1 [1]-11; Fisiologia (outro tipo de monstro) ou Psicologia (outro tipo de monstro), ambas (D) IQ-2 [1]-10; Caminhada (M) HT-1 [1]-12; ou Observação (M) Per-1 [1]-11.

* Multiplicado pelo número de autocontrole; veja págs. MB120.

† Inclui +1 de Líder Militar Nato (pág. 14).

Observações de Personalização

O objetivo de jogar com um guerreiro sagrado é ter habilidades Sagradas, então faz sentido favorecer isso ao escolher as vantagens. Guerreiros sagrados fazem um uso particularmente bom de Abençoado (principalmente a variante Feitos Heroicos; veja pág. MB35), Resistente a Poderes Sobrenaturais e Fé Verdadeira com Espantar (**GURPS Poderes**, pág. 84). Os jogadores que desejarem se concentrar exclusivamente em combate serão mais felizes jogando com bárbaros, cavaleiros e espadachins.

Outras escolhas devem indicar um arquétipo claro. Alguns guerreiros sagrados são *modelos de cavalheirismo religioso* (Propósito Maior *pacífico*, mais Piedade, Indulgente, Código de Honra, e, claro, as perícias Lança de Justa e Cavalgar); outros são *inquisidores de olhar duro* (Vontade mais alta, Fleuma, Honestidade, Intolerância, Circunspeção, e perícias como Furtividade e Interrogatório). Todos são *cruzados*, estejam liderando exércitos (Líder Militar Nato, Fanatismo, Senso do Dever, e perícias de soldado como Primeiros Socorros e Caminhada) ou enfrentando os campeões do Mal em combate pessoal (ST e PV mais altos, Hipoalgia, Sanguinolência e especialidades complementares de Fisiologia e Psicologia para monstros).

Como a maioria dos lutadores, guerreiros sagrados devem considerar utilizar alguns dos 5 pontos de peculiaridades para obter dinheiro suficiente para comprar boas armas e armaduras.



LADRÃO

250 pontos

O personagem é um “especialista em aquisições”, ou quaisquer que sejam os termos pouco lisonjeiros que os outros possam utilizar. Ele toma coisas que *precisam* ser tomadas. Claro, as melhores mercadorias estão inevitavelmente em baús presos por trás de portas trancadas e guardadas por monstros em labirintos. Isso enquadra seu relacionamento com o grupo: eles apenas precisam cuidar dos monstros. O personagem cuidará de encontrar tesouros, destrancar portas e contornar armadilhas — por uma consideração razoável, naturalmente. Ah, e aqueles boatos de que ele faz bico como assassino ou espião? Absurdo!

Atributos: ST 11 [10]; DX 15 [100]; IQ 13 [60]; HT 11 [10].

Características Secundárias: Dano 1d-1/1d+1; BC 12 kg; PV 11 [0]; Vont 13 [0]; Per 14 [5]; PF 11 [0]; Velocidade Básica 6,00 [-10]; Deslocamento Básico 7 [5].

Vantagens: Flexibilidade [5]; Destreza Manual Elevada 1 [5]; e Equilíbrio Perfeito [15]. • Outros 30 pontos escolhidos dentre: DX +1 [20], IQ +1 [20], Per +1 a +6 [5/nível], Velocidade Básica +1 [20], Deslocamento Básico +1 ou +2 [5 ou 10], Ambidestria [5], Queda de Gato [10], Reflexos em Combate [15], Noção do Perigo [15], Esquiva Ampliada 1 ou 2 [15 ou 30], Apetrechos 1-3 [5/nível], Destreza Manual Elevada 2-4 [5/nível], Rosto Sincero [1], Sorte [15] ou Sorte Extraordinária [30], Visão Noturna 1-9 [1/nível], Visão Periférica [15], Serendipidade [15/nível], Equipamento Característico [Varia], ST de Golpe 1 ou 2 (Apenas em ataques surpresa, -60%) [2 ou 4], Riqueza (Confortável ou Rico) [10 ou 20], ou melhor Flexibilidade [5] a Ultraflexibilidade das Juntas [15] por 10 pontos.

Desvantagens: Uma entre: Cobiça (12) [-15], Cleptomania (12) [-15], ou Trapaceiro (12) [-15]. • Uma entre: Insensível [-5], Código de Honra (Piratas) [-5], ou Curiosidade (12) [-5]. • Outros -20 pontos escolhidos das duas listas anteriores ou Irritabilidade [-10*], Sanguinolência [-10*], Boemia Compulsiva [-5*], Jogatina Compulsiva [-5*], Mentir Compulsivamente [-15*], Gastar Compulsivamente [-5*], Covardia [-10*], Preguiça [-10], Luxúria [-15*], Solitário [-5*], Zorullo [-15], Excesso de Con-

fiança [-5*], Convulsões Pós-combate [-5*], Senso do Dever (Companheiros de aventura) [-5], Magro [-5], ou Estigma Social (Ficha Criminal) [-5].

Perícias Primárias: Entrada Forçada (F) DX [1]-15; Escalada (M) DX+3 [1]-18†‡; Surrupiar (M) DX [2]-15; Furtividade (M) DX+3 [12]-18; Fuga (D) DX+1 [1]-16†; Punga (D) DX [2]-15§; e Arrombamento e Armadilhas, ambas (M) IQ+1 [4]-14.

Perícias Secundárias: Acrobacia (D) DX-1 [1]-14‡; Prestidigitação (D) DX-1 [1]-14§; Mímica/Pantomima (F) IQ [1]-13; Ocultamento, Perseguição, Contrabando, e Manha, todas (M) IQ [2]-13; e Revistar e Sobrevivência Urbana, ambas (M) Per [2]-14. • Uma entre: Rapieira, Sabre, Espadas Curtas, ou Terçado, todas (M) DX-1 [1]-14. • Uma entre: Escudo (Broquel) (F) DX [1]-15; Capa ou Adaga de Esgrima, ambas (M) DX-1 [1]-14; ou aumentar a perícia principal de espada para DX [2]-15. • Uma entre: Besta ou Arma de Arremesso (Faca), ambas (F) DX [1]-15; Arco ou Arremesso, ambas (M) DX-1 [1]-14; ou Funda (D) DX-2 [1]-13.

Perícias de Antecedentes: Briga (F) DX [1]-15; Jogos de Azar (M) IQ-1 [1]-12; e Boemia (F) HT [1]-11. • Outros 7 pontos gastos em qualquer perícia acima, ou em Sacar Rápido (qualquer) ou Garrote, ambas (F) DX [1]-15; Primeiros Socorros, Mendiância, ou Tripulante de Navio (F) IQ [1]-13; Cartografia, Connoisseur (qualquer), Disfarce, Lábria, ou Comércio, todas (M) IQ-1 [1]-12; Falsificação de Dinheiro, Falsificação, ou Venefício, todas (D) IQ-2 [1]-11; Caminhada (M) HT-1 [1]-10; Captação (F) Per [1]-14; ou Leitura Labial ou Observação, ambas (M) Per-1 [1]-13.

* Multiplicado pelo número de autocontrole; veja págs. MB120.

† Inclui +3 de Flexibilidade.

‡ Inclui +1 de Equilíbrio Perfeito.

§ Inclui +1 de Destreza Manual Elevada.

Observações de Personalização

Ladrões não são combatentes construídos em torno de resistência e perícias de combate, nem têm acesso a poderes, mágicas e habilidades especiais. Eles são especialistas de base ampla em perícias *mundanas*. Assim, eles são mais adequados para jogadores que preferem um papel de apoio em reconhecimento pré-combate e saques pós-combate. Um grupo não viverá muito sem um ladrão, e pode consistir *inteiramente* de ladrões.

O *assassino* usa suas perícias não para roubar, mas para ser um matador de aluguel. Reflexos em Combate, Apetrechos (para armas ocultas) e ST de Golpe (para golpes por trás) ajudam. Sanguinolência, Insensível, Cobiça e Solitário são comuns. Os pontos de perícias de antecedentes são investidos no aumento de perícias de combate e para comprar Sacar Rápido, Garrote e Venefício.

O *cérebro* é um planejador. Ele tem mais IQ — além de Riqueza para bancar seus esquemas. Ele é classicamente um Trapaceiro com um Código de Honra perverso relacionado a dividir saques e, muitas vezes, Mentir Compulsivamente. Seus pontos de perícias de antecedentes são utilizados em perícias “urbanas”: mais pontos em Manha e Sobrevivência Urbana, e coisas como Falsificação de Dinheiro, Falsificação e Comércio.

O *gato* é especialista em entrar em lugares e roubar coisas. Ele pode escolher Queda de Gato, Ultraflexibilidade das Juntas e mais Destreza Manual Elevada. Muitas vezes ele sofre de Cleptomania e tem Curiosidade; frequentemente tem características como Excesso de Confiança e Magro. Seus pontos de perícias de antecedentes são investidos em Escalada, Entrada Forçada e/ou Arrombamento melhorados, deixando um ponto ou dois para algo como Observação.

Muitos ladrões utilizam os 5 pontos de peculiaridades em *mais* perícias. Utilizar pontos em perícias relacionadas a se esgueirar ou encontrar armadilhas nunca é demais!

CAPÍTULO DOIS

FOLHA DE CONSULTA DOS EXPLORADORES

Nova Vantagem: Arqueiro Heroico 20 pontos

O personagem é capaz de, *rapidamente*, puxar a corda de um arco e dispará-lo. Para isso, é necessário uma manobra Preparar para puxar uma flecha. No próximo turno do personagem, faça um teste de Arco com penalidade de -3 para preparar o arco depressa. Um fracasso significa que o personagem *só* é capaz de preparar a arma, mas um sucesso permite que ele ataque, no mesmo turno, com penalidade de -3! Ambas as penalidades são reduzidas para apenas -1 se ele possuir Mestre de Armas (Arco). Esse truque reduz um segundo do tempo de preparação usual de dois segundos, permitindo que o personagem dispare em turnos alternados. Ao fazer um teste de Sacar Rápido (Flecha) para preparar instantaneamente uma flecha antes de qualquer dos testes acima, o personagem pode atirar *todo* turno!

O personagem também tem talento com o arco em geral. Sempre que ele fizer um Ataque ou Ataque Total, adicione o bônus de Precisão do seu arco *sem* realizar uma manobra Apontar (se ele Apontar, adicione um +1 adicional após um segundo, ou +2, após dois). Se o personagem decide Avançar e Atacar ou está engajado em combate corporal, ignore a penalidade de Magnitude do arco *ao invés* de adicionar a Prec. Finalmente, ignore as penalidades devido a posições malucas ou acrobacias ao atirar e reduza pela *metade* as penalidades semelhantes a Sacar Rápido (Flecha).

Novo Talento: Líder Militar Nato 5 pontos/nível

O personagem recebe bônus de +1 ao NH em Liderança, Estratégia e Tática — bem como em Análise de Informação e Trato Social (Militar), em jogos que utilizem essas perícias. O personagem também recebe +1 por nível nos testes de reação feitos por guerreiros profissionais.

Nova Qualidade: Vínculo com Arma 1 ponto

O personagem possui uma arma que é exclusivamente adequada a ele e recebe +1 no NH efetivo ao manejá-la. Isso não tem nada a ver com magia ou qualidade — o personagem apenas está *acostumado* com sua arma. Se ele perder a arma, ele perde esta qualidade! Ele pode começar o jogo com um vínculo com qualquer tipo de arma que tenha comprado com dinheiro ou como Equipamento Característico.

Aventureiros de *verdade* podem torcer o nariz para modelos, optando por criar e otimizar manualmente os PdJs para exploração de masmorras. Para acelerar o processo, as próximas seções reduzem as enormes listas de vantagens, desvantagens e perícias do **Módulo Básico** a meras tabelas grandes de características mais ou menos adequadas.

VANTAGENS ADEQUADAS

O **Módulo Básico** oferece *muitas* vantagens. Abaixo temos uma lista das mais adequadas para exploração de masmorras. Ela exclui a maioria das vantagens sociais (já que raramente importam em uma masmorra, a menos que seja possível obter equipamentos por meio delas), características exóticas e sobrenaturais que são mais aplicáveis a monstros do que a PdJs (para exceções, veja **Poderes**, pág. 21), e habilidades que fazem pouco sentido a não ser em contextos de alta tecnologia ou ficção científica. É claro que o MJ tem liberdade para permitir *qualquer* vantagem!

Vantagem	Custo	Página
Abascanto	2/nível	MB34
Abençoado	10	MB35
Adaptabilidade Cultural	10	MB35
Agente Cativante	15/nível	MB90
Aliados	Variável	MB35
Ambidestria	5	MB38
Antecedentes Incomuns	Variável	MB39
Aparência	Variável	MB21
Apetrechos	5/apetrecho	MB39
Aptidão Mágica	5 + 10/nível	MB40
Ataque Adicional	25/ataque	MB42
Boa Forma	5	MB45
Camaleão Social	5	MB46
Carisma	5/nível	MB47
Clericato	5	MB47
Companheiro Animal	5/nível	MB90
Contatos	Variável	MB48
Curandeiro	10/nível	MB90
Defesas Ampliadas	Variável	MB51
Destemor	2/nível	MB53
Destreza Manual Elevada	5/nível	MB53
Difícil de Subjugar	2/nível	MB53
Duro de Matar	2/nível	MB56
Empatia	15	MB57
Empatia com Animais	5	MB57
Empatia com Espíritos	10	MB57

Continua na próxima página...

Vantagem	Custo	Página
Equilíbrio Perfeito	15	MB58
Equipamento Característico	Variável	MB58
Escudo Mental	4/nível	MB58
Estilo	1	MB101
Explorador	10/nível	MB91
Facilidade para Idiomas	10	MB59
Falar com Animais	25	MB60
Familiaridade Cultural	1	MB23
Fé Verdadeira	15	MB60
Fleuma	15	MB60
Flexibilidade	5	MB60
Habilidade Musical	5/nível	MB91
Hipoalergia	10	MB63
Idiomas	Variável	MB23
Intuição	15	MB67
Investidura de Poder	10/nível	MB67
Língua Ferina	5	MB68
Memória Eidética	5	MB69
Memória Fotográfica	10	MB69
Mestre de Armas	Variável	MB70
Noção do Perigo	15	MB73
Olfato Discriminatório	15	MB74
Ótima Forma	15	MB45
Prender a Respiração	2/nível	MB80
Propósito Maior	5	MB80
Queda de Gato	10	MB81
Recuperação Acelerada	5	MB82
Recuperação da Consciência	10	MB82
Recuperação Muito Acelerada	15	MB82
Reflexos em Combate	15	MB82
Reputação	Variável	MB26
Resistente	Variável	MB84
Riqueza	10, 20 ou 30	MB25
Rosto Sincero	1	MB101
Sem Ressaca	1	MB101
Sensível	5	MB57
Senso de Direção	5	MB87
Sentidos Aguçados	2/nível	MB35
Serendipidade	15/nível	MB88
Sorte	Variável	MB89
ST de Golpe	5/nível	MB89
ST de Levantamento	3/nível	MB89
Talento Instintivo	20/nível	MB91
Tolerância à Temperatura	1/nível	MB95
Tolerância ao Alcool	1	MB101
Treinado por um Mestre	30	MB96
Ultraflexibilidade das Juntas	15	MB61
Venturoso	15	MB96
Visão Noturna	1/nível	MB97
Visão Periférica	15	MB98
Voz Melódica	10	MB100
Voz Penetrante	1	MB101

DESVANTAGENS ADEQUADAS

Muitas desvantagens do *Módulo Básico* não são adequadas à exploração de masmorras. As razões apresentadas em *Vantagens Adequadas* (pág. 14) se aplicam aqui, juntamente com duas outras: problemas físicos incapacitantes (por exemplo, Maneta (Um

Limite de Desvantagens

Nos jogos de masmorras fantásticas, as desvantagens servem a dois propósitos reais:

1. Distinguir os PdJs cujos jogadores — na sagrada tradição dos aventureiros — adquiriram habilidades quase idênticas porque elas são *eficazes*.
2. Para representar os “alinhamentos” exagerados (Bom, Caótico, etc.) encontrados em muitos universos de fantasia.

Isso não significa que eles dão menos pontos! Quaisquer penalidades que causarem ainda se aplicam e, na ausência de tais desvantagens, o MJ deve exercitar sua criatividade sádica pelo menos uma vez por aventura. No entanto, trata-se de um comportamento aventureiro admirável comprar desvantagens que são “pontos grátis”, e, de qualquer forma, heróis clássicos de matar e pilhar não são frustrados por seus problemas a cada curva de estrada, então o limite de desvantagens efetivamente aumenta o nível de poder da campanha. Um limite sugerido é de -50 pontos em desvantagens e atributos ou características secundárias reduzidos, *independentemente* do nível de poder, além de -5 pontos em peculiaridades.

Braço) e Tetraplégico) simplesmente *não são divertidos* em jogos puramente de matar e pilhar, enquanto alguns problemas mentais não são significativos ou aplicáveis em um ambiente de masmorra. Abaixo estão as desvantagens mais apropriadas para exploradores. O Mestre, se julgar adequado, pode permitir outras.

Um asterisco (*) próximo ao custo significa que é necessário um número de autocontrole; consulte as págs. MB120–121. O custo listado equivale a um número de autocontrole igual a 12.

Desvantagem	Custo	Página
Acima do Peso	-1	MB19
Altruísmo	-5*	MB122
Amigável	-5	MB122
Aparência	Variável	MB21
Assustar Animais	-10	MB123
Atrapalhado	-5 ou -10	MB123
Avareza	-10*	MB123
Azar	-10	MB124
Briguento	-10*	MB125
Características Distintas	-1	MB165
Cegueira Noturna	-10	MB126
Circunspeção	-10	MB126
Cleptomania	-15*	MB126
Cobiça	-15*	MB126
Código de Honra	-5 a -15	MB126
Completamente Desastrado	-15	MB132
Compulsão	-5 a -15*	MB127
Consumo Ampliado 1	-10	MB128
Convulsões Pós-Combate	-5*	MB129
Corcunda	-10	MB129
Covardia	-10*	MB129
Credulidade	-10*	MB129
Curiosidade	-5*	MB129
Daltonismo	-10	MB129

Continua na próxima página...

<i>Desvantagem</i>	<i>Custo</i>	<i>Página</i>
Deficiências Menores	-1	MB165
Desastrado	-5	MB132
Desatento	-10*	MB132
Disopia	-25	MB134
Disosmia	-5	MB135
Distração	-15	MB135
Doutrinas Religiosas	-5 a -15	MB136
Duro de Ouvido	-10	MB136
Egoísmo	-5*	MB136
Enjoadoço	-10*	MB137
Estigma Social	-5 a -20	MB138
Estômago Sensível	-1	MB165
Excesso de Confiança	-5*	MB139
Fácil de Decifrar	-10	MB139
Fácil de Matar	-2/nível	MB139
Fanatismo	-15	MB139
Fantasia	-5 a -15	MB139
Feições Estranhas	Variável	MB22
Ferido	-5	MB140
Fobias	Variável*	MB140
Fora de Forma	-5	MB142
Fúria	-10*	MB143
Gagueira	-10	MB143
Gigantismo	0	MB19
Gordo	-3	MB19
Gregário	-10	MB122
Gula	-5*	MB143
Hábitos Detestáveis	-5 a -15	MB22
Hiperalgia	-10	MB144
Honestidade	-10*	MB144
Impulsividade	-10*	MB145
Incompetente	-1	MB164
Indulgente	-15*	MB146
Ingênuo	-10	MB146
Insensível	-5	MB147
Intolerância	Variável	MB147
Inveja	-10	MB147
Irritabilidade	-10*	MB147
Luxúria	-15*	MB148
Magnetismo Sobrenatural	-15	MB148
Magro	-5	MB18
Maldição Divina	Variável	MB148
Muito Fora de Forma	-15	MB142
Muito Gordo	-5	MB19
Nanismo	-15	MB19
No Limite	-15*	MB151
Oblívio	-5	MB151
Obsessão	-5 ou -10*	MB151
Paralisia Frente ao Combate	-15	MB152
Paranoia	-10	MB152
Pernas Tortas	-1	MB165
Piromania	-5*	MB153
Preguiça	-10	MB153
Recuperação Lenta	-5/nível	MB153
Reputação	Variável	MB26
Ressacas Terríveis	-1	MB165
Riqueza	-10, -15 ou -25	MB25
Sanguinolência	-10*	MB154
Sem Noção de Profundidade	-15	MB155

<i>Desvantagem</i>	<i>Custo</i>	<i>Página</i>
Sem um Dedo	-2 ou -5	MB156
Senso do Dever	-2 a -20	MB156
Solitário	-5*	MB157
Suscetibilidade à Magia	-3/nível	MB158
Suscetível	Variável	MB158
Teimosia	-5	MB158
Temor	-2/nível	MB158
Timidez	-5, -10 ou -20	MB159
Trapaceiro	-15*	MB159
Veracidade	-5*	MB159
Voto	-5 a -15	MB160
Voz Irritante	-10	MB161
Xenofilia	-10*	MB161
Zarolho	-15	MB162

Perícias Comuns

Algumas atividades são tão comuns em masmorras que os jogadores presumem – erroneamente – que tratam-se de feitos *que não possuem perícia própria*. A maioria dos exploradores de masmorras deve ter pelo menos um ponto em cada um dos seguintes itens:

- *Escalada, Caminhada e Furtividade*: Quando os aventureiros se movem como um grupo, a competência deles nessas coisas equivalem ao NH de seu *pior* membro.
- *Primeiros Socorros*: Para o uso de ataduras após as lutas, especialmente quando o curandeiro caiu e não há mais poções de cura.
- *Mímica/Pantomima*: Os membros do grupo muitas vezes precisam comunicar conceitos básicos como “Ataque!” e “Distraia-o enquanto eu roubo seu ouro!” sem falar.
- *Observação, Captação ou Revistar*: Encontrar pistas e saques é essencial!

Como os jogos de masmorras fantásticas têm um foco tão estreito, o MJ pode querer limitar Incompetente (pág. MB164) às perícias acima e – ao usar modelos – às perícias primárias no modelo de um aventureiro.

PERÍCIAS ADEQUADAS

O Mestre tem a liberdade para permitir que os exploradores escolham qualquer perícia, porém perícias de alta tecnologia não são apropriadas, perícias acadêmicas são mais adequadas para PdMs sábios, e perícias *maçantes* (como Contabilidade) não serão úteis em masmorras... o que significa que os jogadores em contato com seu munchkin interior não se incomodarão com elas. Abaixo está uma lista de perícias que se *encaixam* em jogos de matar e pilhar. Indivíduos com poderes especiais podem possuir outras perícias mais incomuns; veja **Poderes** (pág. 21).

Um asterisco (*) próximo ao nome de uma perícia significa que ela exige especialização. O Mestre pode optar por *ignorar* especializações em um jogo muito simples!

<i>Perícia</i>	<i>Tipo</i>	<i>Página</i>
Acrobacia	DX/D	MB174
Adaga de Esgrima	DX/M	MB177

Continua na próxima página...

Perícia	Tipo	Página
Adestramento de Animais*	IQ/M	MB174
Alquimia/NT	IQ/MD	MB175
Arco	DX/M	MB176
Arma de Arremesso*	DX/F	MB176
Armadilhas/NT	IQ/M	MB176
Armas de Haste	DX/M	MB177
Armeiro/NT*	IQ/M	MB179
Arquitetura/NT	IQ/M	MB179
Arremedo*	IQ/D	MB180
Arremessador de Lança	DX/M	MB180
Arremesso	DX/M	MB180
Arrombamento/NT	IQ/M	MB181
Arte Erótica	DX/M	MB181
Assuntos Atuais/NT*	IQ/F	MB182
Ataque Inato*	DX/F	MB183
Atuação	IQ/M	MB183
Bastão	DX/M	MB177
Besta	DX/F	MB184
Boemia	HT/F	MB184
Boleadeira	DX/M	MB185
Boxe	DX/M	MB185
Briga	DX/F	MB185
Caminhada	HT/M	MB185
Camuflagem	IQ/F	MB185
Canto	HT/F	MB186
Capa	DX/M	MB186
Captação	Per/F	MB186
Caratê	DX/D	MB286
Carregamento	IQ/M	MB187
Carroceiro*	IQ/M	MB187
Cartografia	IQ/M	MB187
Cavalgar*	DX/M	MB188
Chicote	DX/M	MB177
Cirurgia/NT	IQ/MD	MB188
Comércio	IQ/M	MB209
Composição Musical	IQ/D	MB188
Conhecimento do Terreno*	IQ/F	MB190
Conhecimento Oculto*	IQ/M	MB191
Connoisseur*	IQ/M	MB192
Contrabando	IQ/M	MB192
Corrida	HT/M	MB193
Dança	DX/M	MB194
Deteção de Mentiras	Per/D	MB195
Diagnose/NT	IQ/D	MB196
Diplomacia	IQ/D	MB196
Disfarce/NT*	IQ/M	MB196
Dissimulação	IQ/M	MB196
Engenharia/NT*	IQ/D	MB197
Entrada Forçada	DX/F	MB198
Escalada	DX/M	MB198
Escrita	IQ/M	MB228
Escudo*	DX/F	MB198
Espada de Duas Mãos	DX/M	MB178
Espadas Curtas	DX/M	MB177
Espadas de Lâmina Larga	DX/M	MB177
Esqui	HT/D	MB186
Estratégia*	IQ/D	MB198
Faca	DX/F	MB178
Falcoaria	IQ/M	MB200

Perícia	Tipo	Página
Falsificação de Dinheiro/NT	IQ/D	MB200
Falsificação/NT	IQ/D	MB200
Farmácia/NT (Herbanário)	IQ/D	MB200
Ferreiro/NT*	IQ/M	MB200
Filosofia*	IQ/D	MB200
Fisiologia/NT*	IQ/D	MB201
Fuga	DX/D	MB201
Funda	DX/D	MB201
Furtividade	DX/M	MB201
Garrote	DX/F	MB201
Habilidade com Nós	DX/F	MB202
Heráldica	IQ/M	MB203
Instrumentos Musicais*	IQ/D	MB203
Interrogatório	IQ/M	MB204
Intimidação	Vont/M	MB204
Jitte/Sai	DX/M	MB204
Joalheiro/NT	IQ/D	MB204
Jogos de Azar	IQ/M	MB204
Jogos de Entretenimento*	IQ/F	MB205
Judô	DX/D	MB205
Kusari	DX/D	MB177
Lábia	IQ/M	MB206
Laço	DX/M	MB206
Lança	DX/M	MB177
Lança de Justa	DX/M	MB206
Leitura Dinâmica	IQ/M	MB207
Leitura Labial	Per/M	MB207
Levantamento	HT/M	MB207
Liderança	IQ/M	MB207
Linguagem Corporal	Per/M	MB193
Luta Greco-Romana	DX/M	MB208
Maça/Machado	DX/M	MB177
Maça/Machado de Duas Mãos	DX/M	MB177
Mangual	DX/D	MB178
Mangual de Duas Mãos	DX/D	MB177
Manha	IQ/M	MB209
Materiais Perigosos (Mágicos)	IQ/M	MB210
Meditação	Vont/D	MB188
Mendicância	IQ/F	MB211
Mímica/Pantomima	IQ/F	MB212
Natação	HT/F	MB212
Naturalista*	IQ/D	MB212
Navegação/NT*	IQ/M	MB212
Noção do Tempo	IQ/M	MB212
Observação	Per/M	MB213
Ocultamento	IQ/M	MB213
Ocultismo	IQ/M	MB214
Oratória	IQ/M	MB215
Pedagogia	IQ/M	MB215
Percepção do Corpo	DX/D	MB215
Perícia Profissional	DX/M ou IQ/M	MB216
Perícias de Passatempo	DX/F ou IQ/F	MB217
Perseguição	IQ/M	MB217
Pescaria	Per/F	MB217
Pesquisa/NT	IQ/M	MB217
Poesia	IQ/M	MB218
Prestidigitação	DX/D	MB219
Primeiros Socorros/NT	IQ/F	MB219

Continua na próxima página...

Perícia	Tipo	Página
Propaganda/NT	IQ/M	MB220
Prospecção/NT	IQ/M	MB220
Psicologia	IQ/D	MB220
Punga	DX/D	MB220
Rapieira	DX/M	MB177
Rastreamento	Per/M	MB221
Rede	DX/D	MB221
Remo/Vela/NT*	DX/M	MB221
Revistar	Per/M	MB221
Ritual Religioso*	IQ/D	MB221
Sabre	DX/M	MB177
Sacar Rápido*	DX/F	MB222
Salto	DX/F	MB222
Sex Appeal	HT/M	MB222
Sobrevivência Urbana	Per/M	MB222
Sobrevivência*	Per/M	MB223
Sumô	DX/M	MB224
Surrupiar	DX/M	MB225
Tática	IQ/D	MB225
Taumatologia	IQ/MD	MB225
Teologia*	IQ/D	MB225
Terçado	DX/M	MB177
Tonfa	DX/M	MB178
Trabalhos em Couro	DX/F	MB226
Trato Social (Alta Sociedade)	IQ/F	MB226
Tripulante de Navio/NT	IQ/F	MB210
Venefício/NT	IQ/D	MB227
Ventriloquismo	IQ/D	MB227
Veterinário/NT	IQ/D	MB227
Zarabatana	DX/D	MB227

Perícias Curinga

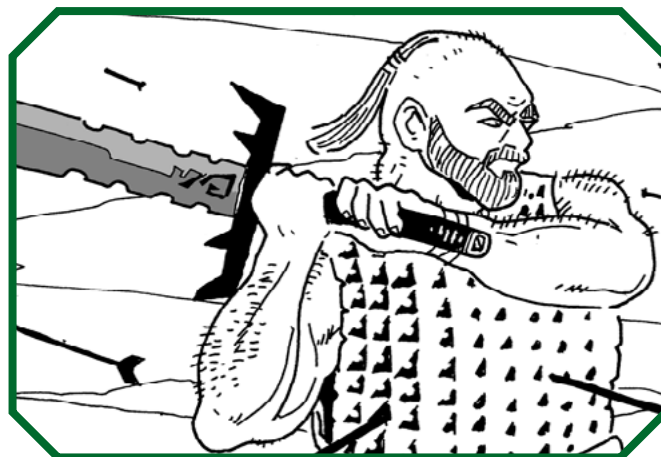
A tabela acima reduz em mais da metade a lista do **Módulo Básico**, mas ainda contém mais de 100 perícias. O Mestre pode simplificar as coisas atribuindo perícias curinga (pág. MB175) aos tipos de personagem representados pelos modelos nas págs. 4–13. Se for utilizar um modelo, basta encontrar a perícia curinga correspondente abaixo, remover as perícias comuns que ela cobre e os Talentos relacionados a perícias (Líder Militar Nato, Dedos Verdes, Habilidade Musical, Explorador etc.) do modelo e gastar em perícias curinga, na medida do possível, os pontos atribuídos a essas coisas.

Artista Marcial! (DX). Substitui Judô, Caratê e qualquer perícia de Armas de Combate Corpo a Corpo ou Arma de Arremesso utilizada com armas “exóticas”: Maça/Machado para *kama*, Mangual para *nunchaku*, Jitte/Sai, Kusari, Terçado para *jo*, Bastão para *bo*, Arma de Arremesso (Shuriken) e Tonfa. Também cobre as perícias Sacar Rápido relacionadas, além de qualquer uso em combate de Acrobacia, Escalada, Salto ou Furtividade. Faça um teste baseado em Vont para Meditação.

Bárbaro! (IQ). Substitui Arremedo (Sons de Animais, Chamados dos Pássaros), Camuflagem, Disfarce (Animal), Naturalista, Navegação (Terra) e Noção do Clima. Faça um teste baseado em HT para Caminhada, Corrida, ou Natação, ou um teste baseado em Per para Pescaria, Sobrevivência (qualquer), ou Rastreamento.

Bardo! (IQ). Substitui Assuntos Atuais (qualquer), Atuação, Diplomacia, Dissimulação, Heráldica, Lábia, Instrumentos Musicais (qualquer), Oratória, Poesia e Propaganda. Faça um teste baseado em HT para Boemia ou Canto, ou um teste baseado em Per para Detecção de Mentiras.

Batedor! (IQ). Substitui Camuflagem, Cartografia, e Navegação (Terra); Perseguição, porém somente em ambientes externos; e Mímica/Pantomima e Arremedo (Chamados dos Pássaros) para se comunicar com aliados através de sinais. Faça um teste baseado em



DX para Furtividade, um teste baseado em HT para Caminhada ou um teste baseado em Per para Observação, Rastreamento, Sobrevivência (qualquer), ou qualquer uso de Armadilhas com intuito de detectar armadilhas.

Cavaleiro! (DX). Substitui perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo “pesadas” (Maça/Machado, Espadas de Lâmina Larga, Mangual, Armas de Haste, Lança, Espada de Duas Mãos, etc.) e Escudo — além de Lança de Justa e Cavalgar (Cavalo), para combate montado. Faça um teste baseado em IQ para Estratégia, Liderança, ou Tática, ou quando for exigido um teste de Armeiro ou Connoisseur para reconhecer ou fazer a manutenção de armas e armaduras.

Clérigo! (IQ). Substitui quaisquer das perícias Filosofia, Ritual Religioso, ou Teologia para a fé do sacerdote, além de Cirurgia, Conhecimento Oculto (Demônios, Espíritos, Mortos-vivos, etc.), Diagnose, Ocultismo, Oratória, Pedagogia e Primeiros Socorros. Faça um teste baseado em Vont para Exorcismo ou Meditação, ou um teste baseado em Per para Medicina Alternativa (Sagrada).

Druída! (IQ). Substitui as perícias druídicas de Ritual Religioso e Teologia, bem como Adestramento de Animais (qualquer), Conhecimento das Ervas, Disfarce (Animal), Conhecimento Oculto (qualquer conhecimento da natureza), Farmácia (Herbanário), Naturalista, Noção do Clima e Veterinária. Faça um teste baseado em Per para Medicina Alternativa (Druídica) ou qualquer tipo de Sobrevivência.

Espadachim! (DX). Substitui as perícias de Armas de Combate Corpo a Corpo, Armas de Arremesso e Sacar Rápido para lâminas de uma mão — Adaga de Esgrima, Arma de Arremesso (Faca), Espadas Curtas, Espadas de Lâmina Larga, Faca, Rapieira, Sabre, Sacar Rápido (Faca ou Espada) e Terçado. Também cobre Boxe, Briga, Capa, Escudo e Luta Greco-Romana, e qualquer uso em combate de Acrobacia, Escalada, Salto ou Furtividade.

Feiticeiro! (IQ). Substitui Alquimia, Conhecimento Oculto (qualquer especialidade mágica), Escrita, Leitura Dinâmica, Materiais Perigosos (Mágicos), Ocultismo, Pedagogia, Pesquisa e Taumatologia. Faça um teste baseado em DX para Percepção do Corpo ou Ataque Inato ao operar mágicas, ou um teste baseado em Vont para Meditação.

Guerreiro Sagrado! (IQ). Substitui Estratégia, Liderança, Ritual Religioso, Tática e Teologia, bem como as especialidades de Conhecimento Oculto, Fisiologia, e Psicologia que tenham a ver com monstros malignos. Faça um teste baseado em Vont para Exorcismo, Intimidação, ou Meditação.

Ladrão! (DX). Substitui Entrada Forçada, Escalada, Fuga, Furtividade, Prestidigitação, Punga e Surrupiar. Faça um teste baseado em IQ para Armadilhas, Arrombamento, Contrabando, Manha, Ocultamento ou Perseguição, ou para Mímica/Pantomima para se comunicar com aliados através de sinais. Faça um teste baseado em Per para Revistar ou Sobrevivência Urbana.

CAPÍTULO TRÊS

MÁGICAS

Mágicas em um jogo de masmorras fantásticas utilizam as regras do Capítulo 5 do **Módulo Básico** e de **GURPS Magia**, com as exceções indicadas abaixo para tipos específicos de magia.

MÁGICAS DE CLÉRIGO

A magia clerical emana dos deuses e difere da magia arcana padrão de três maneiras:

- Clérigos precisam de Investidura de Poder (pág. MB67) ao invés de Aptidão Mágica. Sempre que as regras se referirem ao nível de Aptidão Mágica (por exemplo, *Aptidão Mágica e Efeitos*, pág. MB237), use, em vez disso, o nível de Investidura de Poder do clérigo. O Mestre deve deixar os clérigos comprarem até no mínimo Investidura de Poder 6 durante o jogo.
- Mágicas de clérigo são afetadas pelo nível de *santidade*, e não de mana. A santidade é “normal” em todos os lugares, a não ser em áreas que são particularmente amaldiçoadas (santidade nula ou baixa) ou abençoadas (santidade alta ou muito alta). Esses níveis afetam a magia sagrada assim como os níveis de mana afetam a magia arcana.
- Mágicas de clérigo não têm pré-requisitos além de um nível mínimo de Investidura de Poder ou a necessidade de se estudá-las para que se possa aprendê-las. Para adquirir uma mágica, o clérigo reza e gasta um ponto de personagem. Todavia, as mágicas disponíveis são limitadas. Segue uma lista de mágicas recomendadas para cenários de masmorras fantásticas:

IP 1: Armadura, Aura, Bravura, Cessar Sangramento, Conceder Vitalidade, Cura Superficial, Descanso Final, Detecção de Magia, Detecção de Veneno, Emprestar Energia, Emprestar Vitalidade, Escudo, Silêncio, Estrondo, Força, Frescor, Guarda-Chuva, Leitura do Corpo, Luz, Percepção de Espíritos, Percepção de Vida, Purificar a Água, Purificar o Ar, Purificar, Recuperar Energia, Sentinela, Tepidez, Testar Alimento e Vigor.

IP 2: Aliviar Enjoo, Brilho, Cessar Espasmo, Comando, Compelir à Verdade, Convocar Espírito, Criar Água, Cura Profunda, Despertar, Espantar Espírito, Espantar Zumbi, Imunidade a Relâmpagos, Imunidade a Veneno, Imunidade a Ácido, Imunidade ao Fogo, Imunidade ao Frio, Imunidade a Doenças, Imunidade à Dor, Imunidade à Pressão, Imunidade à Sujeira, Limpar, Localizador, Luz Contínua, Muralha de Luz, Percepção de Veracidade, Persuasão, Purificar o Alimento, Remover Infecção, Restaurar Audição, Restaurar Fala, Restaurar Memória, Restaurar Visão, Sono Curativo, Sono Tranquilo e Voz Amplificada.

IP 3: Afetar Espíritos, Água para Vinho, Aliviar Loucura, Aliviar Paralisia, Animação Suspensa, Anular Possessão, Arma Flamejante, Cessar Paralisia, Comandar Espírito, Criar Alimento, Cura Superior, Curar Doenças, Eloquência, Fortalecer Vontade, Juramento, Luz Solar, Neutralizar Veneno, Pedra para Carne, Raio Solar, Repelir Espíritos, Resistência à Magia, Respirar Água, Restauração, Sabedoria, Ver Segredos e Visão Astral.

IP 4: Adivinhação, Alimento Essencial, Anular Mágica, Banquete do Monge, Barreira Astral, Dom da Escrita, Dom das Línguas, Expulsar, Luz Solar Contínua, Neutralização Instantânea de Ve-

nenho, Regeneração, Restauração Instantânea, Suspende Maldição e Vigília.

IP 5: Aprisionar Espírito, Bênção, Maldição, Pentagrama, Regeneração Instantânea, Remover Maldição, Suspende Mana, Tempestade e Terremoto.

IP 6: Convocação Planar (Servente Divino), Drenar Mana, Prender Espírito, Ressurreição e Santuário.

MÁGICAS DE DRUIDA

Mágicas de druida são obra de espíritos invisíveis da natureza ligados ao druida por seus deuses. Elas funcionam como as mágicas de clérigo (acima), exceto pelo seguinte:

- Elas exigem Investidura de Poder (Druídica), e não a Investidura de Poder normal.
- Elas são influenciadas pela força da natureza, não pela santidade. Elas funcionam plenamente nos ermos virgens, em cavernas naturais, etc.; com -1 em lugares selvagens onde houve interferência humana como minas ou florestas desmatadas; a -3 em cidades e túneis de pedra lapidada; a -5 em meio à poluição comum; e a -10 em terras áridas envenenadas.
- Utiliza-se, para elas, uma lista diferente:

IP 1: Acalmar Animal, Agitar Animal, Detecção de Magia, Detecção de Veneno, Dominar Animal, Eliminar Gerar Odor, Extinguir Fogo, Guarda-Chuva, Identificar Planta, Localizar Alimento, Localizar Costa, Localizar Passagem, Localizar Planta, Localizar Terra, Localizar Água, Marcha Acelerada, Olhos do Falcão, Orientação, Percepção de Vida, Purificar a Terra, Purificar a Água, Purificar o Ar, Recuperar Energia e Revelar Posição.

IP 2: Abençoar Plantas, Cavalgar, Conexão com Animal, Controle de Animal, Crescimento de Plantas, Curar Doenças, Curar Planta, Domo Climático, Falar com Animais, Furacão, Geada, Guia, Localizar Animais, Moldar Ar, Moldar Planta, Moldar Terra, Moldar Água, Muralha de Vento, Neblina Mística, Neutralizar Veneno, Nevoeiro, Nuvem de Pólen, Ocultar Rastros, Passageiro Interno, Passo Leve, Prever Movimento da Terra, Previsão do Tempo, Purificar o Alimento, Repelir Animais, Teia de Aranha, Ver Localização e Visão das Plantas.

IP 3: Alarme Florestal, Animar Planta, Aquavisão, Atravessar Madeira, Atravessar Plantas, Chuva de Nozes, Chuva, Congelar, Controle de Planta, Convocar Animal, Convocar Elemental, Criar Planta, Descongelar, Entrelaçamento, Falar com Plantas, Florescer, Imunidade a Relâmpagos, Imunidade ao Frio, Imunidade à Pressão, Nadar, Neutralização Instantânea de Veneno, Neve, Nuvens, Ocultar, Ondas, Pegadas Falsas, Percepção de Planta, Proteger Animal, Recordar Caminho, Rejuvenescer Planta, Respirar Água, Sapatos de Neve, Sorvedouro e Vento.

IP 4: Anular Mágica, Controle de Elemental, Corpo de Lodo, Corpo de Madeira, Corpo de Vento, Corpo de Água, Criar Animal, Criar Nascente, Forma de Planta, Geladura, Granizo, Maré, Metamorfose, Murchar Planta, Possessão de Animais, Provocar Esterilidade, Relâmpago, Secar Nascente, Secar Plantas, Tempestade de Areia e Tempestade.

Mágica vs. Mágica

Mágicas que afetam outras mágicas funcionam normalmente em qualquer tipo de magia, independentemente dos tipos de conjuradores envolvidos. Clérigos, druidas e feiticeiros podem aprender Detecção de Magia e Anular Mágica e utilizá-las em mágicas operadas por outros tipos de conjuradores. A mesma lógica se aplica aos feiticeiros que conhecem Escudo Antimágica, Proteção, etc. — essas coisas podem bloquear mágicas de clérigo e de druida. Clérigos e druidas geralmente não podem retribuir o favor; eles *tomam emprestada* sua magia, enquanto os feiticeiros sabem como ela funciona. Eles podem, é claro, golpeá-lo e ferir o feiticeiro ou dá-lo de comer aos ursos.

Mágica vs. Poder

As mágicas normalmente *não* interferem com poderes. Domínio do Chi (pág. 22) não é magia, mas uma forma de força interior. As Artes Druídicas (pág. 21) e o Poder Sagrado (pág. 22) são poderes divinos imanes, não meramente magia emprestada. A Canção de Bardo (pág. 21) é a exceção — ela *é* uma forma de magia e está sujeita a ser detectada, anulada, etc. por outras mágicas. As habilidades de um bardo resistem em um nível igual à sua perícia com Instrumentos Musicais ou Canto, conforme aplicável, mais seu Talento Bárdico.

Abascanto

Abascanto funciona contra mágicas de clérigo, druida e feiticeiro.

IP 5: Alterar Terreno, Criar Elemental, Enclausuramento Arbóreo, Forma de Planta em Outros, Metamorfose Parcial, Metamorfose Permanente, Metamorfosear Outro, Possessão Permanente de Animais e Soterramento.

IP 6: Deslocar Terreno, Gêiser, Terremoto e Vulcão.

MÁGICAS DE FEITICEIRO

Os feiticeiros usam o sistema de magia conforme escrito. Eles precisam de Aptidão Mágica, e devem ser autorizados a comprar até no mínimo Aptidão Mágica 6 durante o jogo. Os feiticeiros *precisam* aprender os pré-requisitos e *não* têm listas limitadas de mágicas, porém várias mágicas estão proibidas (a menos que o MJ abra uma exceção):

- Além de Emprestar Energia e Recuperar Energia, as mágicas de cura pertencem ao domínio dos clérigos. Os feiticeiros só podem aprender magias de Cura que também pertençam a outra escola ou consistam no *único* caminho de pré-requisito para uma determinada mágica de uma escola diferente (por exemplo, Zumbi exige Emprestar Vitalidade, logo um feiticeiro pode aprendê-la). Neste último caso, se existir *qualquer* outro caminho, o feiticeiro deve tomá-lo.

- Mágicas sobre Animais, sobre Plantas e do Clima são reservadas aos druidas. Novamente, os feiticeiros só podem aprender tais mágicas como parte de outra escola ou quando uma mágica de outra escola *exigi-la* absolutamente.

- Mágicas de Encantamento são a esfera dos sábios encantadores PdMs, que não compartilham seus segredos. Se o personagem quiser uma espada mágica e não puder comprar uma, ele deverá procurar em uma masmorra...

- Mágicas que permitem o teleporte e a manipulação do tempo tendem a arruinar aventuras de masmorras fantásticas, onde restrições de tempo, barreiras físicas e manter o grupo unido são alguns dos desafios mais importantes. Esse tipo de magia inclui Acelerar Tempo, Criar Portal, Intervalo, Jornada Rápida, Retardar Tempo, Suspender Tempo, Teleportar Outros, Teleporte, Transportar Outros no Tempo e Viagem no Tempo. PdMs arquimagos malignos às vezes *conhecem* essas mágicas! A vida não é justa.

- Mágicas sobre Radiação não combinam com masmorras fantásticas, então elas estão absolutamente *indisponíveis*.

Outras mágicas precisam ser *alteradas* para serem balanceadas em masmorras fantásticas:

- Mágicas de “Criar” que materializam permanentemente a matéria tendem a destruir a economia. Se os exploradores pudessem criar riqueza, por que eles saqueariam masmorras? Essas mágicas duram um dia.

- Aumentar é boa demais para seu custo de energia. Ela custa 15 PF para cada +1 MT.

- Para evitar que Invisibilidade ofusque completamente os ladrões, a magia termina *instantaneamente* se o objetivo da magia atacar, operar uma magia de combate ou fizer qualquer coisa mais violenta do que se mover, espionar e roubar. Reduza o custo de energia de 5/3 para 4/2 para compensar.



CAPÍTULO QUATRO

PODERES

Certas habilidades de aventureiros de fantasia são melhor representadas usando poderes semelhantes aos poderes psíquicos nas págs. MB254–257. Isso é em parte porque eles são mais como dons inatos do que artes aprendidas e em parte porque um jogo com muitos tipos diferentes de habilidades torna mais fácil para cada PdJ no grupo encontrar seu nicho — uma tradição de masmorras fantásticas. Um poder tem três componentes:

1. Um conjunto de vantagens, as *habilidades* do poder.
2. Uma limitação especial, o *modificador de poder* (abreviado como “MP”), que se aplica a todas as habilidades.
3. Um *Talento* que faz o poder funcionar melhor somando a todos os testes de atributos, características secundárias ou perícias para usar as habilidades.

Além disso, em uma campanha de masmorra fantástica, certas habilidades incomuns são restritas a pessoas que possuem um poder específico (indivíduos que gastaram pontos nas habilidades e/ou Talento desse poder). Trata-se, novamente, de proteção de nicho! Se o MJ der a *todo mundo* acesso a Influência Musical e Golpe Poderoso, por exemplo, então bardos e artistas marciais não serão tão distintos e úteis.

Para *muito mais* sobre poderes, veja **GURPS Poderes**.

ARTES DRUÍDICAS

Este poder emana da própria natureza. Suas habilidades devem ser compradas com a limitação Druídica. Os testes feitos para elas recebem um bônus igual ao nível de Talento Druídico do usuário.

Modificador de Poder: Druídico

-10%

Em áreas onde a natureza é fraca, as habilidades druídicas sofrem as mesmas penalidades para testes que as mágicas de druida sofrem; veja *Mágicas de Druida* (pág. 19). Habilidades que não exigem um teste de habilidade, ao invés disso, perdem 10% de sua potência — valor em pontos de Aliado, RD, etc. — por -1 (arredondado para baixo).

Habilidades Druídicas

Adaptação ao Terreno (MP, -10%) [5] para gelo, lama, neve ou outras condições relacionadas à meteorologia; Aliados (espírito da natureza ou fera totêmica poderosa do mesmo custo em pontos; 12 ou menos; MP, -10%; Invocável, +100%) [19] ou (15 ou menos) [29]; Canalização (MP, -10%; Especializada, Espíritos da Natureza, -50%) [4]; Controle da Mente (Apenas Animais, -25%; MP, -10%) [33]; Detectar (MP, -10%) para qualquer planta [18], qualquer animal [18], ou qualquer ser vivo [27]; Empatia com Animais (MP, -10%) [5]; Empatia com Plantas (MP, -10%) [5]; Falar com Animais (MP, -10%) [23]; Falar com Plantas (MP, -10%) [14]; Médium (MP, -10%; Especializado, Espíritos da Natureza, -50%) [4] e Resistência a Dano 1 ou 2 (Limitada, Elemental, -20%; MP, -10%) [4 ou 7].

Talento Druídico

5 pontos/nível

Cada nível de Investidura de Poder (Druídica) custa 10 pontos, *inclui* um nível de Talento Druídico e, portanto, se soma tanto a mágicas de druida *quanto* a testes de habilidades druídicas. Druidas conjuradores devem comprar aquela vantagem — e não esta.

Perícias Druídicas

Aqueles com *qualquer* valor em pontos em Artes Druídicas podem aprender Conhecimento das Ervas (pág. MB189) e Medicina Alternativa (Druídica) (pág. MB211).



CANÇÃO DE BARDO

Este é o poder da música mágica. Suas habilidades estão sujeitas à limitação Canção de Bardo. Testes para usá-las são feitos com um bônus igual ao nível de Talento Bárdico do bardo.

Modificador de Poder: Canção de Bardo

-30%

As habilidades da Canção de Bardo exigem que o bardo cante ou toque um instrumento musical com NH 14+; todos os efeitos terminam imediatamente se ele parar. Qualquer coisa que afete os outros só funciona em alvos que podem ouvir a música, enquanto quaisquer mensagens ou instruções que o bardo envia devem ser escondidas na música. As habilidades da Canção de Bardo também estão sujeitas às restrições de magia de feiticeiro: elas precisam de mana para funcionar, Anular Mágica pode encerrar seus efeitos contínuos e modificadores como -5 para mana baixo e penalidades de Abascanto se aplicam aos testes de habilidade para usá-las.

Habilidades de Canção de Bardo

Arremedo (MP, -30%) [7]; Controle da Mente (MP, -30%) [35]; Empatia (MP, -30%) [11]; Fala Subsônica (MP, -30%) [7]; Fala Ultrassônica (MP, -30%) [7]; Falar com Animais (MP, -30%) [18]; Língua Ferina (MP, -30%) [4]; Telecomunicação (Diapsiquia; MP, -30%) [21] e Terror (MP, -30%) [21].

Talento Bárdico

8 pontos/nível

O Talento Bárdico melhora os testes de Canção de Bardo e permite que o bardo opere mágicas de Comunicação e Empatia e de Controle da Mente (apenas!) como se ele fosse um feiticeiro que tivesse o mesmo nível de Aptidão Mágica com a limitação Canção.

Perícias Bárdicas

Aqueles com *qualquer* valor em pontos em Canção de Bardo podem aprender Cativar (pág. MB195), Despertar Emoção (pág. MB195), Hipnotismo (pág. MB203), Influência Musical (pág. MB203), Persuadir (pág. MB195) e Sugerir (pág. MB195).

DOMÍNIO DO CHI

Este poder canaliza a energia vital do usuário, ou *chi*. Todas as suas habilidades têm a limitação Chi. Testes para utilizá-las desfrutam de um bônus igual ao nível de Talento com Chi do usuário.

Modificador de Poder: Chi

-10%

As habilidades de Chi dependem de uma dieta especial, exercícios e meditação. O usuário deve ter a desvantagem Doutrinas Religiosas (Rituais de Chi) [-10] de forma a refletir isso. A cada dia, jogue 1d; o resultado é a quantidade de horas a *menos* ele tem para dormir, vigiar, etc. Além disso, ele deve pagar o dobro por rações, o que reflete não apenas uma dieta incomum, mas incenso, unguentos, etc. Se for privado dessas coisas, ou se ele falhar em sacrificar o tempo necessário, ele precisará de um dia de folga para reequilibrar seu chi. Todo o seu poder se esgotará imediatamente por 1d dias se for convocado antes de poder fazer isso.

Habilidades de Chi

Ataque Adicional 1 ou 2 (MP, -10%) [23 ou 45]; Controle do Metabolismo 1 a 5 (MP, -10%) [5 a 23]; Deslocamento Ampliado 0.5 ou 1 (Solo; MP, -10%) [9 ou 18]; Equilíbrio Perfeito (MP, -10%) [14]; Noção do Perigo (MP, -10%) [14]; Pele Resistente, -40% [3 ou 5]; Queda de Gato (MP, -10%) [9]; Regeneração (Retardar, Regular, ou Fast; MP, -10%) [9, 23, ou 45]; Resistente a Danos ao Metabolismo (+3) ou (+8) (MP, -10%) [9 ou 14]; Resistência a Dano 1 ou 2 (MP, -10%; ST de Golpe 1 ou 2 (MP, -10%) [5 ou 9] e Super Salto 1 ou 2 (MP, -10%) [9 ou 18].

Talento com Chi

15 pontos/nível

O nível de Talento com Chi é adicionado aos testes de Domínio do Chi e às perícias especiais de chi adiante. Em geral, o Talento de um poder *não* melhora suas habilidades especiais — este é uma exceção!

Perícias de Chi

Aqueles com qualquer valor em pontos em Domínio do Chi podem aprender Aparar Armas de Projétil (pág. MB176), Arqueiro Zen (pág. MB179), Arte da Invisibilidade (pág. MB181), Arte do Arremesso (pág. MB181), Auto-Hipnose (pág. MB183), Bloqueio Mental (pág. B184), Controle das Funções Involuntárias (pág. MB193), Controle de Respiração (pág. MB193), Desviar (pág. MB195), Força Mental (pág. MB201), Golpe Debilitante (pág. MB202), Golpe Poderoso (pág. MB202), Kiai (pág. MB206), Lutar às Cegas (pág. MB208), Medicina Alternativa (Chi) (pág. MB211), Passos Leves (pág. MB215), Pontos Secretos (pág. MB219), Pontos de Pressão (pág. B218), Postura Imóvel (pág. MB219) e Salto Voador (pág. MB222).

PODER SAGRADO

Este poder é concedido pela divindade patrona do usuário. Suas habilidades têm a limitação Sagrado. Quaisquer testes necessários para utilizá-las recebem um bônus igual à Piedade do usuário.

Modificador de Poder: Sagrado

-10%

As habilidades sagradas dependem do usuário viver uma vida virtuosa. Ele deve adotar um código moral que vale -10 pontos: Honestidade (12), Senso do Dever (Correligionários), um Voto maior, etc. Se ele violar esse código, ele perde seu poder — embora seu deus não vá lhe fazer mal a menos que tenha cometido um pecado terrível. Para recuperar seu poder, ele deve oferecer uma penitência *significativa*: moedas e bens iguais ao dinheiro inicial (\$ 1.000), um mês inteiro de jejum, uma grande missão, etc.

Habilidades Sagradas

Abençoado (MP, -10%) [9]; Aliados (Servo divino de 100% do total de pontos; 12 ou menos; MP, -10%; Invocável, +100%) [19] ou (15 ou menos) [29]; Cura (Cura pela Fé, +20%; MP, -10%) [33]; Detectar (MP, -10%) para o mal [18], bem [18], ou seres sobrenaturais [18]; Empatia com Espíritos (MP, -10%) [9]; Fé Verdadeira (MP, -10%; Espantar*, +65%) [24]; Intuição (MP, -10%) [14]; Oráculo (MP, -10%) [14]; Patrono (Divindade; 6 ou menos; Altamente Acessível, +50%; MP, -10%; Habilidades Especiais, +100%) [36] ou (9 ou menos) [72] e Resistente a Poderes Sobrenaturais Malignos (+3) ou (+8) (MP, -10%) [5 ou 7].

* O personagem deve fazer uma manobra Concentrar e uma Disputa Rápida de Vontade com qualquer morto-vivo ou espírito maligno à vista. Se ele vencer ou empatar, a criatura não pode chegar mais perto do que um número de metros igual à sua margem de vitória (mínimo de um metro). Se já estiver mais perto, a criatura deve se afastar. Os efeitos duram enquanto o personagem se concentrar e por 1d segundos depois.

Piedade

5 pontos/nível

Este é o Talento para o Poder Sagrado, e normalmente é comprado por guerreiros sagrados. Clérigos compram, em vez disso, Investidura de Poder, por 10 pontos/nível. Cada nível de Investidura de Poder se soma ao NH em mágicas de clérigo e conta como um nível de Piedade.

Perícias Sagradas

Aqueles com *qualquer* valor em pontos em Poder Sagrado podem aprender Exorcismo (pág. MB199) e Medicina Alternativa (Sagrada) (pág. MB211).

CAPÍTULO CINCO

EQUIPAMENTO

Os heróis precisam de muitas *coisas* para serem autossuficientes. Um guia exaustivo de tudo que pode existir em mundos de fantasia encheria volumes inteiros, mas as listas de equipamentos a seguir se esforçam para cobrir tudo que é vital para iniciantes. Muitos itens não são realistas — seu foco são *masmorras fantásticas*. Eles podem desbalancear campanhas mais sérias!

Enquanto a exploração de masmorras despreza alegremente o realismo, é costumeiro controlar dinheiro, carga, flechas, poções de cura, etc. Metade da diversão está em dar golpes no gerenciamento de recursos. A outra metade está em levar de volta o máximo que o personagem puder carregar! Assim, tudo aqui tem um custo detalhado, peso, número de usos, etc.

BÁSICOS

Os itens a seguir são bastante realistas, e provavelmente não exigirão o controle do MJ, estando disponíveis na maioria das cidades e vilas de tamanho razoável. Alguns equipamentos do **Módulo Básico** aparecem aqui para acesso rápido e para separá-los dos equipamentos de alta tecnologia.

Acessórios para Combate

Aljava de Cintura. Espaço para 20 flechas ou virotes. \$15, 0,5 kg.

Aljava Grande de Cintura. Espaço para 50 flechas ou virotes. Dois compartimentos. \$30, 1 kg.

Aljava de Ombro. Espaço para 12 flechas ou virotes. \$10, 0,25 kg.

Cordão de Cota de Malha. Permite recuperar uma arma que caiu no caso de um sucesso num teste de DX. Cada tentativa exige uma manobra Preparar. Pode ser cortada: penalidade de -6 nas tentativas de acertar, RD 4, PV 6. \$15, 0,25 kg.

Cordão de Couro. Como o cordão de cota de malha, mas apenas RD 2, PV 2. \$1, 0,05 kg.

Pedra de Amolar. Para afiar armas. \$5, 0,5 kg.

Equipamento de Camping e Sobrevivência

Algibeira ou Bolsa. Suporta 1,5 kg de itens *pequenos* (moedas, itens básicos pessoais, etc.). \$10, 0,1 kg.

Anzol e Linha. Equipamento básico para a perícia Pescaria; exige uma vara de pescar. \$50, 0,05 kg.

Barraca, 1 pessoa. Inclui cordas; não precisa de varas. \$50, 2,5 kg.

Barraca, 2 pessoas. Inclui cordas; precisa de uma vara de 2 m. \$80, 6 kg.

Barraca, 4 pessoas. Inclui cordas; precisa de 2 varas. \$150, 15 kg.

Barraca, 20 pessoas. Inclui cordas; precisa de 16 varas. \$300, 50 kg.

Cantil. Barril de madeira em miniatura com uma alça. Não vai quebrar durante o combate! Conserva 1 litro de líquido (1 kg no caso de água). \$10, 1,5 kg.

Cobertor. Um cobertor quente. \$20, 2 kg.

Comprando (e Vendendo) Equipamentos

Como os equipamentos de um explorador são tão importante quanto suas habilidades, ele vai querer começar com bons itens e vender o que ele pilhar para custear coisas ainda melhores. Assim, masmorras fantásticas precisam de regras claras para *comprar* e *vender*.

Dinheiro Inicial

O dinheiro inicial médio é de \$1.000, e *todo* ele está disponível para a compra de equipamentos. Um explorador pode ser Falido (\$0), Pobre (\$200), Batalhador (\$500), Confortável (\$2.000), Rico (\$5.000) ou Muito Rico (\$20.000) pelos custos normais em pontos. Podre de Rico está fora de questão — ninguém tão rico se daria ao trabalho de invadir masmorras!

Equipamento Característico

Qualquer aventureiro pode designar um item não dispensável como Equipamento Característico e pagar 1 ponto (*em vez* de dinheiro) por \$500 em valor. Isso faz parte de suas habilidades, acreditando na promessa do Mestre de que o item estará disponível na maior parte do tempo. O MJ *pode* permitir que tal equipamento seja magicamente “enfeitado” e irremovível.

Dinheiro Adicional

Trocando Pontos por Dinheiro (pág. MB26) é comum entre os aventureiros. Como Equipamento Característico vale \$500/ponto, é justo dar o mesmo poder àqueles que gastam pontos em coisas que *correm* o risco de serem quebradas ou desgastadas. Cada ponto sacrificado rende \$500 — não apenas \$100 — em dinheiro inicial adicional. PdJs Falidos *não podem* fazer isso! Para encorajar os aventureiros a se aventurarem, esta opção não está disponível após o início da campanha.

Riqueza Durante o Jogo

O termo “Sociedade” pode ser resumido como “cidade, onde compramos e vendemos coisas”. Para que Riqueza causem mais impacto depois que o jogo começa, presuma que ela represente contatos comerciais. Para todos os saques, com exceção de moedas e gemas, o nível de Riqueza determina a porcentagem do novo preço de um item que o aventureiro pode obter ao *vender*: 0% se Falido, 10% se Pobre, 20% se Batalhador, 40% se na Média, 60% se Confortável, 80% se Rico, ou 100% se Muito Rico.

Equipamento Básico Pessoal. Equipamento mínimo de camping: penalidade de -2 nos testes de Sobrevivência sem ele. Inclui utensílios, pederneira e aço, etc. \$5, 0,5 kg.

Equipamento Básico para Grupo. Equipamento básico para as perícias Culinária e Sobrevivência de um grupo. Panela, corda, machadinha, etc. para 3 a 8 campistas. \$50, 10 kg.

Mochila. Carrega 50 kg de equipamento. \$100, 5 kg.

Mochila Pequena. Carrega 20 kg de equipamento. \$60, 1,5 kg.

Odre de Vinho. Capacidade de 4 litros de líquido (4 kg no caso de água). \$10, 0,125 kg.

Pelagem de Animal. Um saco de dormir de inverno, adequado para cavernas geladas, aventuras árticas, etc. \$50, 4 kg.

Ração. Uma refeição com carne seca, queijo, etc. \$2, 0,25 kg.

Relógio de Sol em Miniatura. Preso a uma corrente de pescoço. Indica as horas e permite o uso da perícia Navegação com penalidade de apenas -1 devido a equipamento — mas apenas sob a luz do sol. \$40, 0,5 kg.

Equipamento de Escrita

Kit do Escriba. Penas, tinteiros e canivete. \$50, 1 kg.

Papel, 20 Folhas. Papiro pesado ou similar, adequado para mapas ou textos mágicos. \$20, 0,5 kg.

Equipamento Médico

Bandagens. Bandagens de pano para meia dúzia de ferimentos. Equipamento básico para perícia Primeiros Socorros. \$10, 0,5 kg.

Instrumentos Cirúrgicos. Equipamento básico para a perícia Cirurgia. Também é útil para remover órgãos de mana, globos oculares, etc., de monstros mortos sem arruiná-los. \$150, 7,5 kg.

Kit de Primeiros Socorros. Um kit completo para o tratamento de ferimentos. Bônus de +1 à perícia Primeiros Socorros. \$50, 1 kg.

Maca. Para transportar aliados feridos (ou saque!) pesando até 100 kg. Exige dois portadores; some a Base de Carga deles para obter a Carga. \$50, 12,5 kg.

Ferramentas

Balança e Pesos. Pode pesar com precisão até 1 kg de ouro, ervas mágicas, etc. \$35, 1,5 kg.

Caixa de Ferramentas Portátil. Equipamento básico para uma perícia entre Armeiro, Ferreiro, etc. Outras perícias podem utilizá-la, mas com penalidade de -2. \$600, 10 kg.

Carrinho de Mão. Suporta 175 kg. Pode ser tanto empurrado quanto amarrado atrás de alguém. Divida o peso efetivo da carga por 5. \$60, 9 kg.

Lima. Pode serrar dobradiças, cadeados, etc., em (RD + PV) minutos. \$40, 0,5 kg.

Machadinha. Utilizada para Entrada Forçada, cortar lenha, etc. Em combate utilize as estatísticas da machadinha (arma), mas com penalidade de -1 ao NH. \$15, 1 kg.

Marreta. Utilizada para Entrada Forçada, martelar espigos de ferro e estacas em vampiros, etc. Em combate trate-a como uma maça pequena, mas com penalidade de -1 ao NH. \$15, 1,5 kg.

Pá. Acelera as escavações. \$12, 3 kg.

Pé de Cabra, 1 m. Utilizado para Entrada Forçada. Em combate trate-o como uma maça pequena, mas com penalidade de -1 ao NH. \$20, 1,5 kg.

Picareta. Aumenta a velocidade de escavação. \$15, 4 kg.

Serra. Utilizada para cortar valiosos chifres, presas, etc. \$150, 1,5 kg.

Fontes de Luz

Lamparina. Elimina penalidades de escuridão em um raio de dois metros. Exige uma mão. Ilumina por 24 h com 0,5 litro de óleo. \$20, 1 kg.

Óleo. Para lamparinas. Não serve como uma arma flamejante. Por litro: \$4, 1 kg.

Tocha. Elimina penalidades de escuridão em um raio de dois metros. Exige uma mão. Ilumina por 1 h. \$3, 0,5 kg.

Vela de Cera de Abelha. Ilumina o suficiente para ler. Dura 24 h. \$5, 0,5 kg.

Vela de Sebo. O odor pode atrair monstros! Dura 12 h. \$0,50, 0,5 kg.

Instrumentos Musicais

Esses itens são usados principalmente por bardos. Todos, com exceção do apito, são adequados para Canção de Bardo (pág. 21). Nenhuma habilidade especial é necessária simplesmente para fazer barulho!

Apito. Para sinalização — não é adequado para Canção de Bardo. \$5, 0,05 kg.

Trompa. Pode ser ouvida a quilômetros de distância! Exige o uso de duas mãos; impossível falar durante seu uso. \$100, 1 kg.

Instrumento de Corda. Cítara, alaúde, oud, etc. Exige o uso de duas mãos. \$150, 2,5 kg.

Instrumento de Sopro. Flauta de bambu, de metal ou similar. Exige o uso de duas mãos; impossível falar durante seu uso. \$40, 0,5 kg.

Harpa ou Saltério. Pode ser tocada de forma suave o suficiente para não ser ouvida através de uma porta. Exige o uso de duas mãos. \$250, 1,5 kg.

Tambor. Pode ser ouvido a quilômetros de distância! Exige o uso de duas mãos. \$40, 1 kg.

Recipientes

Baú de Madeira. Carrega 200 kg ou 0,15 metros cúbicos de saque. Possui suporte para duas varas; some a Base de Carga dos transportadores para obter a Carga. RD 2, PV 14. \$200, 20 kg.

Balde. Com alça de corda. Capacidade de 4 litros de líquido (4 kg no caso de água). RD 1, PV 6. \$15, 2 kg.

Barril. Capacidade para 20 litros de líquido (20 kg no caso de água). RD 1, PV 11. \$65, 10 kg.

Cofre de Ferro. Carrega 20 kg de moedas ou outros itens pequenos. RD 12, PV 10. \$250, 7,5 kg.

Frasco de Cristal. Capacidade de 0,25 litro de líquido (0,25 kg no caso de água). Espesso e possui rolha — útil para a coleta de sangue corrosivo, etc. RD 1, PV 1. \$5, 0,125 kg.

Garrafa Pequena. Capacidade de 0,5 litro de líquido (0,5 kg no caso de água). RD 1, PV 2. \$2, 0,25 kg.

Garrafa. Capacidade de 1 litro de líquido (1 kg no caso de água). RD 1, PV 4. \$3, 0,5 kg.

Saco. Carrega 20 kg de saque. exige o uso de duas mãos ou uma vara. RD 1, PV 5. \$30, 1,5 kg.

Utensílios Diversos

Corda, 3/4". Suporta 550 kg. Cada 10 metros: \$25, 2,5 kg.

Corda, 3/8". Suporta 150 kg. Cada 10 metros: \$5, 0,75 kg.

Cordel de 3/16". Principalmente para cordas de puxar e armadilhas. Suporta 45 kg. Cada 10 metros: \$1, 0,25 kg.

Escada, 3 m. De madeira. Para escalar paredes e atravessar abismos. \$25, 7,5 kg.

Espigo de Ferro. Para travar portas, ancorar armadilhas, etc. \$1, 0,25 kg.

Vara, 2 m. Para erguer baús, fixar tendas, cutucar armadilhas, etc. \$5, 1,5 kg.

Vara, 3 m. Para utilizar em coisas que você não tocaria com uma vara de 2 m. \$8, 2,5 kg.

PEDIDOS ESPECIAIS

Os itens a seguir estão disponíveis apenas em fornecedores regionais, no mercado negro, por meio de alquimistas, raças particulares, etc. Aventureiros podem começar com esses itens — mas para obtê-los durante o jogo, eles terão que visitar uma metrópole, fazer compras em um bazar itinerante (e, sem dúvida, pagar preços *criminosos*), ou encontrá-los como tesouro.

Acessórios para Combate

Bandoleira. Carrega 3 kg de armas de arremesso (24 adagas, 12 pacotes de estrepes, 30 nageteppo, etc.). O usuário pode alcançá-los com uma manobra Preparar ou utilizando Sacar Rápido. \$60, 0,5 kg.

Descanso de Besta. Permite que um besteiro *em pé* se apoie enquanto aponta a arma. Necessário uma manobra Preparar para montar. \$40, 1 kg.

Mira de Besta. +1 Prec após Apontar. É de ferro, e não de vidro frágil. \$100, 0,5 kg.

Pedra de Amolar dos Anões. Uma vez afiada (1 minuto/armas), uma arma cortante recebe um bônus de +1 ao dano do primeiro golpe bem-sucedido. \$500, 0,5 kg.

Tipoia para Besta. Útil para se portar uma besta *carregada* com as mãos livres. Necessária uma manobra Preparar para atacar com a besta. A arma fica pendurada em segurança se o usuário soltá-la (uma ação livre). \$200, 1 kg.

Equipamento de Camping e Sobrevivência

Bússola. Permite testes de Navegação sem penalidade devido equipamento. \$50, 2,5 kg.

Fósforos do Alquimista. Inicia um fogo em apenas um segundo! Lata impermeável de 50. Pode incendiar um *pacote* se cair no chão (resultado de 1 numa jogada de 1d). \$15, 0,125 kg.

Rações dos Elfos. Biscoitos saborosos de Alimento Essencial. Três refeições: \$15, 0,25 kg.

Rações dos Anões. Uma refeição de pão duro e desagradável. Uma dieta constante (um mês ou mais) concede temporariamente a vantagem Resistente a Venenos (+3) enquanto a dieta durar. \$5, 0,5 kg.

Vela Temporizada. Essa mistura alquímica queima a um ritmo preciso por 12 horas. Marcada em horas e minutos. Útil para cronometrar durações de mágicas — especialmente no subsolo! \$5, 0,5 kg.

Equipamentos para Aventura

Cinto de Poções. Cinto com quatro espaços, cada um dos quais pode carregar uma garrafa de “granda” ou *dois* frascos de poção. O usuário pode alcançá-los com uma manobra prepara Ready ou utilizando Sacar Rápido. Possui acolchoamento, que elimina o risco de quebrar acidentalmente o conteúdo e dá aos recipientes +2 RD vs. ataques deliberados. \$60, 0,5 kg.

Colarinho Anti-Garrote. Concede +4 RD contra dano por estrangulamento e garrote (mas *não* contra golpes no pescoço). Pode ser usado com armadura. \$35, 0,5 kg.

Kit de Algibeiras do Explorador. Cinto e suspensórios com algibeiras cuja capacidade é de 10 kg de poções, utensílios, facas, etc. Preparar um item que esteja guardado no kit exige apenas *uma* manobra Preparar — e é uma ação livre com um teste adequado de Sacar Rápido. Concede bônus de +1 aos testes de DX e Sacar Rápido para alcançar esses itens. Dizem que foi fabricado por duendes! \$160, 1,5 kg.

Lanterna para Elmo. Lanterna fechada, que *não* requer uso das mãos, e lança um feixe de cinco metros. É possível prendê-la a todos os tipos populares de elmo. Ilumina por 12 horas com meio litro de óleo. \$100, 1 kg.

Mochila Fácil de Soltar. Suporta 20 kg de equipamentos. Soltá-la é uma ação livre. Itens que podem se quebrar numa queda exigem um teste para esse fim (Resultado de 1 numa jogada de 1d, se houver dúvida). \$300, 1,5 kg.

Informação

Manual. Permite testes com o valor predefinido para uma perícia de “informação” que normalmente *não* tem valor predefinido — Alquimia, Conhecimento Oculto, etc. Deve ser realizado um teste de IQ-4 se Fácil, IQ-5 se Média, IQ-6 se Difícil, ou IQ-7 se Muito Difícil. \$100, 3 kg.

Mapa. Mapa robusto, dobrável e *confiável* de masmorras, cidades, florestas, etc. exploradas. Mapas *não confiáveis* são mais baratos. \$100+, 0,05 kg.

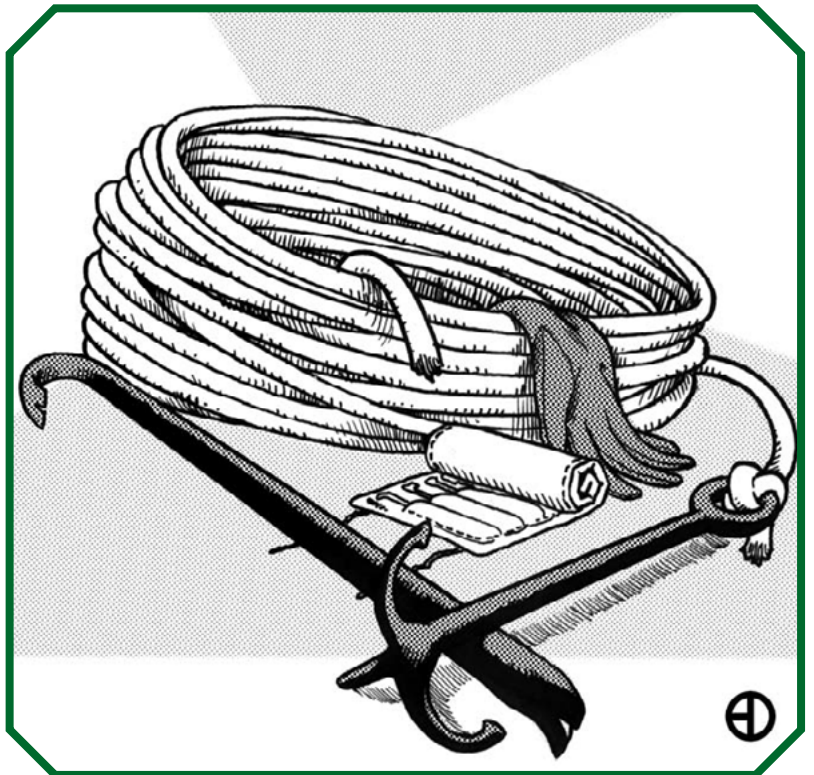
Tomo. Como o manual, mas *também* dá a quem tem a perícia bônus de +1 para identificar itens, fazer pesquisas, etc. \$500, 6 kg.

Operações Secretas e Equipamentos de Segurança

Arco de Pua. Útil para fazer olhos mágicos. Causa GeB-2(2) pa++ pontos de dano por segundo à madeira. \$120, 2,5 kg.

Aríete Portátil. Aríete em miniatura com um revestimento de aço e alças que exigem de dois a quatro usuários. Causa GeB+3d+1 cont pontos de dano a cada três segundos. Utilize a ST *mais alta*, somando 1/5 do total de todas as outras pontuações de ST. \$150, 17,5 kg.

Armadilhas. Armadilhas a mola para prender a perna da vítima. Para armar é necessário um teste de Armadilhas. Se acorrentada ou presa com estaca, a vítima deve se libertar da ST da armadilha para poder se afastar. Mini-armadilha: 1d-1 cont, ST 8; \$80, 0,75 kg. Armadilha para um homem adulto: 1d+1 cont, ST 12; \$180, 3 kg. Armadilha para monstros: 1d+3 cont, ST 16; \$320, 5,5 kg.



Arpéu. Arremessável para até ST×2 metros. Suporta 150 kg. \$80, 1 kg.

Cadeados. Para baús, cofres, etc. Os baratos têm RD 3, PV 4 e dão bônus de +5 para Arrombamento; \$20, 0,5 kg. Os de boa qualidade têm RD 6, PV 5, e não dão nenhum modificador para Arrombamento; \$400, 1 kg. Os de qualidade superior têm RD 12, PV 5 e causam penalidade de -5 a Arrombamento; \$8.000, 1 kg.

Chifre do Espião. Chifre oco cuidadosamente esculpido, aberto em ambas as extremidades, permite um teste de Audição para ouvir através de portas, persianas, etc., com uma penalidade igual à (RD + HP)÷5. \$100, 1 kg.

Cordel de Seda de Aranha Gigante. Suporta 180 kg. Cada 10 metros: \$100, 0,25 kg.

Escala Portátil, 9 m. Ripas de madeira presas a duas cordas enganchadas. Não é necessário teste de Escalada, uma vez conectada. Cabe em uma mochila. \$200, 5 kg.

Espigas para Escalada. Pregos presos por cintas para ambas as mãos e pés, permitindo escalar superfícies verticais sem penalidade. \$400, 2 kg.

Estrepes. Necessária uma manobra Preparar para dispô-los no chão. Vítimas que falharem num teste de Visão-2 pisam em um número de espigões igual à margem de fracasso. Cada um causa GdP-3 perf pontos de dano — baseado na ST da vítima — ao pé. Os estrepes que penetram na RD continuam a causar dano a cada turno até serem removidos (duas manobras Preparar). Suficiente para um hexágono: \$5, 0,25 kg.

Gazuas. Equipamento básico para a perícia Arrombamento. \$50, 0,05 kg. Conjuntos melhores são *mais pesados* porque incluem mais ferramentas. Boa qualidade: bônus de +1 ao NH; \$250, 0,25 kg. Qualidade superior: bônus de +2 ao NH; \$1.000, 1 kg.

Grilhões. RD 4, PV 10. \$200, 1 kg.

Kit de Disfarce. Bônus de +1 aos testes de Disfarce. \$800, 5 kg.

Nageteppo de Clarão. Quando arremessado, todos em um raio de 10 metros do local onde ele cai devem fazer um teste de HT ou sofrerão de Cegueira (uma atribuição baseada em Visão). Necessário um teste de HT a cada turno para se recuperar. \$40, 0,1 kg.

Nageteppo de Fumaça. Quando jogado, preenche um raio de dois metros com fumaça (-10 à Visão) por 5 segundos. \$40, 0,1 kg.

Snorkel, 2 m. Tubo de bambu hermético com bocal. \$30, 0,5 kg.

Ótica

Espelhos. Bronze ou chumbo coberto de vidro. Espelho de mão, útil para espiar curvas: \$15, 0,5 kg. Espelho alto, grande o suficiente para refletir o olhar da Medusa ou enganar goblins burros: \$125, 5 kg.

Lanterna Foca-Facho. Lanterna coberta com uma lente que emite um feixe de 10 metros. Requer uma mão. Ilumina por 6 horas com meio litro de óleo. \$100, 1 kg.

Lente para Fogo. Toca fogo — mas apenas sob a luz do sol. \$40, 0,125 kg.

Óculos Coloridos. “Óculos de Alquimista” concedem Visão Protegida, ao custo de penalidade de -5 nos testes de Visão. Concede RD 1 aos olhos, mas quebra se houver dano penetrante! \$150, 0,25 kg.

Óculos Corretivos. Mitigador para Disopia. Grande e pesado, como óculos fundo de garrafa. Concede RD 1 aos olhos, mas quebra se houver dano penetrante! \$150, 0,25 kg.

Telescópio. Fornece Visão Telescópica 1 (ampliação de 2×). \$500, 3 kg.

Suprimentos Esotéricos

Água Benta. Garrafa pequena contendo o suficiente (0,25 litros) para causar dano a uma criatura profana que tenha uma Fraqueza adequada. O arremesso da água benta utiliza as regras de “grana-das”; veja *Preparações Alquímicas* (pág. 28). \$15, 0,5 kg.

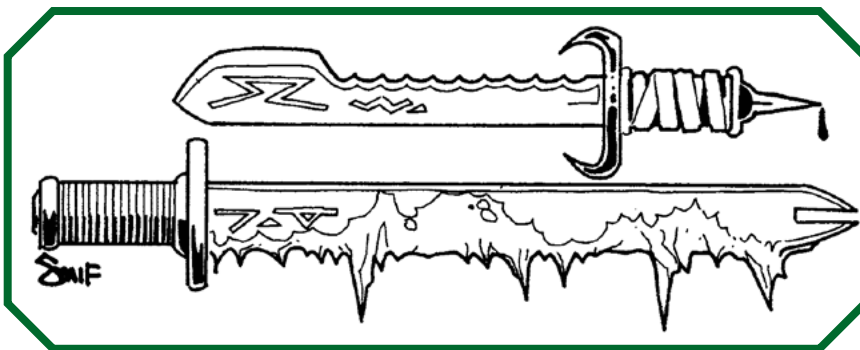
Kit de Curandeiro. Equipamento básico para uma especialidade da perícia Medicina Alternativa. Também concede bônus de +1 aos testes de Primeiros Socorros. \$200, 5 kg.

Laboratório Portátil de Alquimia. Equipamento básico para identificar poções e itens mágicos com a perícia Alquimia; penalidade de -2 para preparar poções em campo. \$1.000, 5 kg.

Símbolo Sagrado. Símbolo religioso comum feito de madeira, metal barato, etc., e abençoado apenas pela fé pessoal do usuário. \$50, 0,5 kg.

Símbolo Sagrado Abençoado. Santificado por um sumo sacerdote. Bônus de +1 aos testes de Exorcismo, Fé Verdadeira, etc. (mas não mágicas de clérigo). \$250, 0,5 kg.

Símbolo Sagrado Superior. Santificado pelo líder da ordem religiosa. Bônus de +2 aos testes de Exorcismo, Fé Verdadeira, etc. \$1.000, 0,5 kg.



ARMAS

Todas as armas NT0-4 nas páginas MB271-277 estão disponíveis em jogos de masmorras fantásticas — incluindo lâminas NT4 normalmente não encontradas em configurações “medievais” (bardos, espadachins e ladrões *preferem* essas). Jogadores que possuem **GURPS Artes Marciais** também podem comprar suas armas NT0-4, independentemente da cultura de origem.

Exploradores podem aplicar vários modificadores para melhorar suas armas. Estes são cumulativos, a menos que haja indicação em contrário, mas alguns são restritos a tipos específicos de armas. Cada modificador tem um “fator de custo” (FC); para encontrar o custo final, basta multiplicar o custo da lista para uma arma de boa qualidade por (1 + FC total).

Balanceada: Bônus de +1 aos testes de habilidade com qualquer arma corpo a corpo ou projétil (flecha, virote etc.), ou +1 Prec com uma zarabatana, arco ou besta. Todas as armas, com exceção de bastões e armas improvisadas: +4 FC.

Feita de Prata†:* Flechas, virotes, armas corpo a corpo e armas de arremesso de metal podem ser feitas de prata sólida para explorar a Vulnerabilidade de monstros, porém têm +2 nos testes de quebra: +19 FC. Revestimento de prata para essas armas não piora o teste de quebra, mas não é tão eficaz (veja pág. MB275): +2 FC.

Feita por Anões: Modifica um Aparar de 0D para 0, permitindo que uma arma que normalmente não pode aparar e atacar no mesmo turno faça exatamente isso. Não impede que a arma fique *despreparada* após atacar (‡ na ST). Qualquer arma desbalanceada: +4 FC.

Feita por Elfos: Permite o disparo de um arco com +2 na ST para fins de distância e dano; por exemplo, um elfo ST 11 poderia puxar a corda de um arco ST 13. Qualquer arco (mas *não* bestas): +16 FC.

Oricalco†: As armas de oricalco *não* quebram. Armas que não sejam de oricalco têm +2 nos testes de quebra ao aparar armas pesadas feitas de oricalco. Qualquer arma de metal: +29 FC.

Ornamentada: Joias, ouro, etc. Modifica testes de reação de compradores, mercenários ingênuos, etc. Todas as armas, exceto armas improvisadas, projéteis e bastões: +1 para testes de reação por +2 FC, +2 por +4 FC e +3 por +9 FC.

Meteórica†: O ferro meteórico é imune à magia — Reverter Projéteis, Espectro de Metal, Girar Lâmina e assim por diante não o impedirão, e Moldar Metal, Fragmentar e similares não podem destruí-lo. Claro, ele não pode se beneficiar de encantamentos, feitiços de aprimoramento de armas ou reparos mágicos. Qualquer arma de metal: +19 FC.

Qualidade Altíssima*: -2 nos testes de quebra e +2 de dano. Apenas armas de esgrima e espadas: +19 FC.

Qualidade Superior*: -1 nos testes de quebra e +1 de dano para qualquer arma de dano por corte ou por perfuração, ou +20% de distância para uma zarabatana, arco ou besta. Projéteis (flechas, virotes, etc.) e armas corpo a corpo ou de arremesso que causem dano por contusão ou perfuração: +2 FC. Armas de esgrima, espadas, zarabatanas, arcos e bestas: +3 FC. Outras armas de dano por corte corpo a corpo/arremesso: +9 FC.

* Qualidade superior, qualidade altíssima e prata sólida são mutuamente exclusivas.

† Meteórica, oricalco e prata sólida são mutuamente exclusivas — embora armas meteóricas e de oricalco possam ser *revestidas* de prata.

Exemplo: Um machado de qualidade superior balanceado e feito por anões tem +9 FC para qualidade superior (“outras armas de dano por corte”), +4 FC para balanceado e +4 FC para feitos por anões, para um total de +17 FC. Isso multiplica o custo por $(1 + 17) = 18$. Um machado custa \$50, então esse machado *custa* \$900. Recebe -1 para quebrar, +1 para dano e NH e Aparar 0 em vez de 0D.

Armas para Gigantes

Um guerreiro com MT +1, como um bárbaro com Gigantismo, pode utilizar uma arma maior que o normal. Multiplique o bônus de dano listado da arma por 1,5 e arredonde para baixo, mas sempre adicione pelo menos +1; por exemplo, GeB-2 se torna GeB-1, enquanto GeB+4 se torna GeB+6. Também multiplique a ST, o peso final e o custo, depois de todos os modificadores, por 1,5!

Escudos

Todos os escudos da pág. MB287 existem em masmorras fantásticas. Tal como acontece com as armas, é possível aplicar modificadores aos escudos, incluindo broquéis, contudo *não* a capas; eles têm “fatores de custo” (FC) que afetam o custo de acordo com as regras para armas (pág. 26). Como o dano de escudo é muito complexo para ser *divertido* em masmorras fantásticas, nenhum desses modificadores afeta testes de quebra em escudos.

Balanceado: Bônus de +1 ao NH em Escudo. +4 FC.

Espelhado: Polido ou prateado para refletir ataques de olhar. Um Bloqueio bem-sucedido contra um ataque baseado em Visão permite que um teste imediato bem-sucedido de Escudo redirecione a maldição para qualquer um dentro de seu alcance normal. Testes para resistir a olhares refletidos recebem bônus de +3. Escudos feitos por anões, meteóricos ou de oricalco: +2 FC. Outros escudos: +6 FC.

Feito por Anões*†: Feito de ferro robusto. Ao ignorar o dano de escudo, o efeito primário é conceder bônus de +1 ao dano de golpes com escudo (cumulativo com +1 para espículos, se houver). *Duplica* o peso! +4 FC.

Meteórico*†: Resiste à magia conforme o modificador de arma (acima), concede bônus de +1 ao dano do golpe com escudo (cumulativo com o bônus de +1 de espículos, se houver), e *duplica* o peso. +99 FC.

Oricalco*†: O escudo oferece o mesmo BD, mas tem apenas 2/3 do seu peso normal e dá a armas que não são de oricalco +2 nos testes de quebra ao Aparar um golpe com escudo. +149 FC.

Ornamentado: Impressiona os plebeus exatamente conforme o modificador de arma (pág. 26): +1 nos testes de reação por +1 FC, +2 por +4 FC e +3 por +9 FC.

Qualidade Superior†: O escudo tem o mesmo BD, mas apenas 3/4 do seu peso normal: +9 FC.

* Feito por anões, meteórico e oricalco são mutuamente exclusivos.

† Os efeitos do peso se multiplicam. Um bom escudo meteórico ou feito por anões tem 1,5 vezes o peso normal; um bom escudo de oricalco tem *metade* do peso normal.

ARMADURAS

Todas as armaduras NT0–4 nas págs. MB283–284 podem ser adquiridas em uma campanha de masmorras fantásticas. Muitos modificadores estão disponíveis para melhorá-las; estes têm “fatores de custo” (FC) que afetam o custo conforme explicado para armas (pág. 26). A *maioria* dos modificadores são específicos para determinados tipos de armadura.

Couro de Dragão*: Qualquer armadura de *couro endurecido* (RD 2) pode ser de couro de dragão. Isso fornece de +1 a +4 RD, dependendo da idade do dragão (o couro de dragão ancião dá até +7 RD, mas não está à venda). Também causa -3 aos testes de reação de dragões! O peso e o custo dependem do bônus de RD (trate o peso “desp.” como 0,25 kg, a princípio): +1 RD equivale a 1,25 vezes o peso e +37 FC; +2 RD, a 1,5 vezes o peso e +44 FC; +3 RD, a 1,75 vezes o peso e +52 FC; e +4 RD, a 2 vezes o peso e +59 FC.

Espigões: Permite que o usuário faça um teste de DX-4 para apunhalar *cada* inimigo contra quem ele esteja engajado em combate corporal por 1d-2 perf, uma vez por turno, como uma ação livre. Qualquer um que o atinja com um ataque desarmado é atingido imediatamente e automaticamente — e uma mordida, encontram ou Ataque Constritivo significa que o atacante sofre *dano máximo* (4 pontos). Qualquer armadura de *placas*: +2 FC.

Feita por Anões*: Anões podem forjar qualquer armadura de *placas* RD 6–7 com espessura adicional. Isso aumenta o peso: +1 RD pesa 1,2 vezes mais, +2 RD pesa 1,4 vezes mais e +3 RD pesa 1,6 vezes mais. O custo depende do bônus de RD: +1 RD equivale a +1 FC, +2 RD, a +2 FC e +3 RD, a +3 FC.

Feita por Elfos: Cotas de malha feitas por elfos utilizam a RD mais alta listada para a armadura base contra *todos* os tipos de dano — sua RD não é reduzida contra golpes por contusão. Qualquer *cota de malha*: +3 FC.

Meteórica†: Resiste à magia conforme o modificador de armas (acima). Qualquer armadura de *metal*: +19 FC.

Oricalco*†: Fornece RD completa com apenas 1/3 do peso normal! Qualquer armadura de *placas de bronze* (presuma que manoplas e sollerets possam ser de bronze): +29 FC.

Ornamentada†: Para vestir-se de forma elegante, exatamente conforme o modificador de armas (pág. 26). Qualquer armadura: +1 aos testes de reação por +1 FC, +2 por +4 FC e +3 por +9 FC.

Para Ladrões†: Malha enegrecida tecida para máxima flexibilidade e mínimo ruído. *Ignore* seu peso para fins de carga ao fazer testes de Escalada e Furtividade. Qualquer *cota de malha*: +3 FC.

Qualidade Superior*: Habilmente ajustada, sem desperdício de material. Oferece RD total por 3/4 do peso normal. Serve apenas para usuários cuja altura e peso correspondam aos do proprietário original! Qualquer armadura: +9 FC.

Seda de Aranha Gigante: Melhora a armaduras de tecido de RD 1 para RD 2 e permite que ela seja usada sob outra armadura, por +2 RD, sem a penalidade de DX para armadura em camadas. +99 FC.

* Os efeitos do peso se multiplicam; por exemplo, placa feita por anões com +3 RD (1,6 vezes o peso) de boa qualidade (3/4 do peso), pesa 1,2 vezes mais do que o normal.

† Meteórica e oricalco são mutuamente exclusivos.

‡ Cota de malha para ladrões não pode ser ornamentada.

Armadura para Gigantes

Para armaduras grandes o suficiente para caber em um usuário de MT +1 — como um bárbaro com Gigantismo — deve-se duplicar o custo e peso finais, depois de todos os modificadores.

PREPARAÇÕES ALQUÍMICAS

Masmorras fantásticas não estariam completas sem vermos aventureiros bebendo poções de cura e força — e arremessando ácido e gosma flamejante durante as batalhas. Essas preparações alquímicas exigem uma manobra Preparar ou um teste de Sacar Rápido (Poção) para remover do kit de algibeiras do explorador (pág. 25) ou de um cinto de poções (pág. 25), 1d segundos para achar dentro de uma algibeira. Eles vêm em quatro classes (os pesos incluem o recipiente):

Itens de Poder

O **GURPS Magia** apresenta as Gemas de Energia: objetos que possuem PF adicionais para mágicas. Elas são complexas a um ponto que não combina com exploração de masmorras. Em masmorras fantásticas, qualquer conjurador pode designar uma coisa que ele possui — símbolo sagrado, cajado, etc. — como seu “item de poder”. Esse item carrega os PF adicionais para operar mágicas, e quando se esgotam, eles se esgotam (como Pedra de Mana, para aqueles que possuem o **Magia**). O máximo de PF que ele pode carregar depende de seu valor como um item não mágico:

Valor	PF	Valor	PF	Valor	PF
\$50	1	\$1.400	9	\$4.900	17
\$120	2	\$1.700	10	\$5.500	18
\$220	3	\$2.000	11	\$6.200	19
\$340	4	\$2.400	12	\$7.000	20
\$490	5	\$2.800	13	\$12.000	25
\$670	6	\$3.300	14	\$18.000	30
\$880	7	\$3.800	15	\$26.000	35
\$1.100	8	\$4.300	16	\$37.000	40

Para valores intermediários, use o próximo valor mais alto. Um cajado comum de \$10 carregará 1 PF; um cajado ornamentado de qualidade superior cujo valor seja de \$120, 2 PF; e um símbolo sagrado de \$1.000, 8 PF. Conjuradores podem comprar joias de qualquer valor, adicionar gemas a itens, etc., de forma que se qualifiquem como itens de poder melhores.

Um operador deve pagar \$5/PF (para o templo, guilda ou o que for) pela “carga” em seu item de poder. Ele pode “completar” a esse custo sempre que estiver na cidade. Ele tem que fazer a mesma coisa para trocar itens de poder; por exemplo, se o conjurador encontrar um anel adornado com joias cujo valor seja de \$10.000 e quiser carregá-lo 25 PF, ele deve visitar a cidade e pagar \$125 para esse fim.

Conjuradores não podem ter vários itens de poder ou usar o item de poder de outro.

Consumível: Um frasco contendo uma dose de medicamento ou poção. Carregado para combate e não embalado, pode ser visado num ataque com penalidade de -7 e quebra num resultado de 1–4 numa jogada de 1d se cair no chão. Uma vez na mão, é preciso uma manobra Preparar para abrir e outra para beber. Após utilizar ou descartar o conteúdo, o frasco de cristal (pág. 24) permanece. 0,25 kg.

Granada: Uma garrafa cujo objetivo é ser arremessada contra os inimigos. Feita para uso em combate, pode ser visada com penalidade de -5 e quebra num resultado de 1–4 numa jogada de 1d em caso de queda. Arremessá-la é um Ataque com a perícia Arremesso: Prec 0, Distância ST×2 e Magnitude -2. Ela se estilhaça ao atingir RD 3+, como uma armadura (afeta o usuário), um escudo (afeta o escudo) ou o chão (somente efeitos de área, se houver). Se descartar o conteúdo, sobra uma garrafa pequena (pág. 24). 0,5 kg.

Maço: Um punhado de ervas para repelir monstros. Uma vez em mãos, o usuário deve brandi-lo ativamente realizando manobras Preparar. 0,125 kg.

Utilitário: Um frasco de algo útil — mas não para beber. Trate como um item consumível na maioria dos aspectos, mas utilizá-lo exige uma ação longa. 0,25 kg.

Poções

Poções, preparadas por alquimistas, são mágicas. Efeitos contínuos estão sujeitos a Anular Mágica contra um NH presumido de Alquimia igual a 15.

Preparações consumíveis fazem efeito um turno depois de serem consumidas; granadas funcionam assim que ocorre o impacto. Alvos com Abascanto devem fracassar em um teste de HT + nível de Abascanto para serem afetados por consumíveis ou fumaça. Apenas uma dose de uma determinada poção pode afetar alguém de cada vez, exceto quando indicado.

Observação para quem possui GURPS Magia: Os custos presumem uma campanha de “magia comum”, mas vários efeitos foram alterados.

Água Verdadeira (Utilitário). Purifica até 400 litros de água em um recipiente artificial. \$750, 0,25 kg.

Alkahest (Granada). O “solvente universal” causa 1d pontos de dano por corrosão em qualquer inimigo tangível, ignorando a RD. Alternativamente, dissolve um cadeado feito de qualquer metal em 1d minutos. \$1.650, 0,5 kg.

Antídoto Alquímico (Consumível). Anula instantaneamente todas as poções que afetam o usuário. \$400, 0,25 kg.

Antídoto Universal (Consumível). Cura instantaneamente todos os venenos que afetam o usuário. \$750, 0,25 kg.

Antimágico (Granada). Fumaça que afeta um raio de dois metros. Magos que a inalam não podem operar mágicas por 1 hora. \$1.400, 0,5 kg.

Bálsamo da Regeneração (Consumível). É um unguento, e não uma poção. Cura 2 PV do usuário ao custo de 1 PF, uma vez por segundo, até atingir os PV completos ou 0 PF. \$900, 0,25 kg.

Gelo Líquido (Granada). O alvo sofre 2d pontos de dano por queimadura ao entrar em contato com o frio extremo — não com fogo. RD de armadura protege em 1/5 do normal. \$250, 0,5 kg.

Óleo dos Ladrões (Utilitário). Ao ser esfregado no corpo, concede +5 em todos os testes para escapar de amarras, passar por aberturas e se libertar por 1d horas. \$700, 0,25 kg.

Poção da Morte (Granada). Fumaça que afeta um raio de dois metros. Alvos que respiram sofrem 4d pontos de dano, ou apenas 2d em caso de sucesso num teste de HT. \$1.000, 0,5 kg.

Poção de Abascanto (Consumível). +5 de Abascanto (e -5 para mágicas de feiticeiro) por 1 hora. \$1.600, 0,25 kg.

Poção de Agilidade (Consumível). +1d DX por 1 hora. \$700, 0,25 kg.

Poção de Cura Menor (Consumível). Cura 1d PV. \$120, 0,25 kg.

Poção de Cura Maior (Consumível). Cura 2d PV. \$350, 0,25 kg.

Poção de Cura Superior (Consumível). Cura 4d PV. \$1.000, 0,25 kg.

Poção de Força (Consumível). +1d ST (mas sem os PV adicionais!) por 1 hora. \$250, 0,25 kg.

Poção de Fraqueza (Granada). Fumaça que afeta um raio de dois metros. Seres vivos que a inalem têm -3 ST/dose (até no máximo -12 ST) por 1d minutos. \$800, 0,5 kg.

Poção de Invisibilidade (Consumível). Concede invisibilidade por 1d×10 minutos ou até que o usuário realize um ataque, opere uma mágica, etc. \$2.250, 0,25 kg.

Poção de Invulnerabilidade (Consumível). +3 RD, cumulativo com outras RD, por 1d+1 horas. \$2.100, 0,25 kg.

Poção de Mana (Consumível). Restaura 4 PF esgotados por mágica. \$135, 0,25 kg.

Poção de Percepção (Consumível). +6 em testes de Sentidos por 3d×5 minutos. \$700, 0,25 kg.

Poção de Resistência ao Fogo (Consumível). Imunidade a dano de fogo por 1d horas. \$500, 0,25 kg.

Poção de Sabedoria (Consumível). +1 IQ por 1 hora. \$1.500, 0,25 kg.

Poção de Voo (Consumível). Deslocamento de Voo igual a 10 por 1 hora. \$3.000, 0,25 kg.

Poção de Velocidade (Consumível). +1 de Velocidade e Deslocamento Básicos por dose (até no máximo +3), por 3d×4 minutos. \$550, 0,25 kg.

Poção do Sono (Granada). Fumaça que afeta um raio de dois metros. Seres vivos que a inalem devem ser bem-sucedidos num teste de HT-4 ou dormir por 16-HT horas. \$500, 0,5 kg.

Preparações Naturais

A maioria das preparações naturais é obra de druidas. São produtos vegetais e animais com efeitos não mágicos úteis para exploradores.

Acônito (Maço). Repele licantropos. \$5, 0,125 kg.

Alho (Maço). Repele vampiros. \$5, 0,125 kg.

Antitoxina (Consumível). Antídoto de ervas para um veneno ou peçonha não alquímico específico. Interrompe completamente os efeitos dessa toxina após 1d minutos. \$20, 0,25 kg.

Preparações Químicas

As substâncias a seguir, embora vendidas por alquimistas, consistem em ciência anacrônica — não mágica.

Ácido (Granada). Ácido comum que causa 1d-3 pontos de dano por corrosão; RD protege normalmente. Em vez disso, pode ser utilizado para derreter uma fechadura mundana em 3d minutos. \$10, 0,5 kg.

Fogo Alquímico (Granada). Óleo pegajoso autoinflamável! Um acerto direto causa 1d pontos de dano por queimadura/segundo por 30 segundos ou até o alvo rolar no chão; RD de armadura protege a 1/5 do normal. Se jogado no chão, ele cria uma fogueira de dois metros de raio (1d-1 qmd/segundo) por 30 segundos. \$100, 0,5 kg.

Frasco de Luz (Utilitário). Uma pílula, que vem separada, deve ser colocada no interior do frasco, que então brilha o suficiente para eliminar as penalidades de escuridão em um raio de dois metros por 12 horas. Inclui cordão para usar no pescoço, utensílios para exibições de luzes, etc. O líquido pode ser usado para marcar um caminho brilhante através de um nível típico de masmorra. \$30, 0,25 kg.

Venenos

A seguir temos venenos de fantasia. Aqueles marcados como “utilitários” são agentes de acompanhamento — eles são utilizados em armas de dano por corte ou por

perfuração, só funcionam se a lâmina penetrar a RD e sua duração é de um ferimento ou três golpes que sejam bloqueados, aparados ou interrompidos por RD. Ignore o peso quando utilizado em uma arma. “Granada” indica um agente respiratório ou de contato. Todos os preços compram uma dose.

Infusão Demoníaca (Granada). Agente respiratório feito de icor demoníaco. A fumaça afeta um raio de dois metros. Qualquer coisa que a respire sofre 2d de dano, ou apenas 1d no caso de um sucesso num teste de HT. \$500, 0,5 kg.

Laminanegra (Utilitário). O veneno para lâminas mais mortífero já feito pelo homem, da lendária Guilda dos Assassinos. Uma vítima que sobreviva deve fazer imediatamente um teste de HT-5; se fracassar, sofrerá 6d de dano. \$1.000, 0,25 kg.

Ruína Gosmenta (Granada). Agente de contato feito de monstros gelatinosos. Encharca roupas — ou entra em rachaduras em armaduras artificiais ou naturais — num número de segundos igual à RD. Vítimas vivas então sofrem 2d pontos de dano, ou apenas 1d com um sucesso num teste de HT. \$100, 0,5 kg.

Saliva de Monstro (Utilitário). Veneno de lâmina genérico feito de centopeias gigantes, aranhas ou qualquer outra coisa da época do ano. Muitas vezes usado em aljavas inteiras de flechas porque é barato. Uma vítima viva deve fazer um teste imediato de HT ou sofrerá 2 PV de lesão. \$20, 0,25 kg.



ITENS MÁGICOS

Itens mágicos “básicos” são abundantes em jogos de masmorras fantásticas, e geralmente estão disponíveis para compra. A seguir há uma pequena amostra. Itens *poderosos* são encontrados apenas em masmorras, é claro!

Observação para quem possui GURPS Magia: Os custos presumem que itens encantados de até 100 pontos de energia são feitos pelo método Às Pressas (\$1/ponto), que artefatos mais poderosos são feitos pelo método Lentos e Seguro de segunda mão (\$20/ponto), e que amuletos alquímicos são raros (\$66/dia, fora os ingredientes).

Armas e Armaduras Mágicas

A tabela abaixo fornece as seguintes informações:

Mágica: O encantamento. As mágicas que não puderem ser encontradas no **Módulo Básico** são do **GURPS Magia**.

Efeitos: O que o encantamento faz. Consulte as páginas MB480–483 e o *Magia* para obter detalhes.

Item Base: O item que foi encantado: Armadura, Arma Corpo a Corpo (inclui armas de arremesso), Arma de Projétil, Projétil (flecha, raio, etc.), Escudo ou Arma (corpo a corpo ou de projétil). Este item *não está* incluído no custo — ele deve ser comprado separadamente! Já que o equipamento inicial custa o valor de uma vida inteira, os PdJs podem começar com qualquer combinação de mágica/item que puderem custear. Depois disso, o Mestre decide o que a Loja de Artigos Mágicos possui (“Posso interessá-lo por uma espada gigante de oricalco do fermento?”).

Custo: O custo do encantamento. Lembre-se de adicionar o custo do item!

Sufixo: Um nome sugerido para o item; por exemplo, “espada superior e gelada da busca”.

Tabela de Armas e Armaduras Mágicas

Mágica	Efeitos	Item Base	Custo	Sufixo
Arma Congelante	+2 frio*	Arma Corpo a Corpo	\$17.000	Gélido
Arma Congelante	+2 frio*	Projétil	\$75	De Gelo
Arma de Relâmpago	+2 elétrico*	Arma Corpo a Corpo	\$15.300	Elétrico
Arma de Relâmpago	+2 elétrico*	Projétil	\$75	De Relâmpago
Arma Flamejante	+2 fogo*	Arma Corpo a Corpo	\$15.400	Flamejante
Arma Flamejante	+2 fogo*	Projétil	\$75	De Fogo
Arma Penetrante	divisor de armadura (2)	Arma Corpo a Corpo	\$5.000	Penetrante
Arma Penetrante	divisor de armadura (2)	Arma de Projétil	\$10.000	Penetrante
Arma Penetrante	divisor de armadura (2)	Projétil	\$25	Antiarmadura
Arma/Escudo Protetor	+1 para Aparar/Bloquear	Escudo/Arma Corpo a Corpo	\$10.000	De Defesa
Desviar	+1 BD	Armadura/Escudo	\$2.000	De Proteção
Desviar	+2 BD	Armadura/Escudo	\$10.000	Defletor
Fortificar	+1 RD	Armadura	\$50	Inflexível
Fortificar	+2 RD	Armadura	\$4.000	Impenetrável
Luz Contínua	luz igual a uma tocha	Qualquer	\$8.000	Brilhante
Precisão	+1 na jogada de ataque	Arma	\$5.000	Preciso
Precisão	+1 na jogada de ataque	Projétil	\$25	Certeiro
Pujança	+1 de dano	Arma Corpo a Corpo	\$5.000	Poderoso
Pujança	+1 de dano	Arma de Projétil	\$10.000	Poderoso
Pujança	+1 de dano	Projétil	\$25	Poderoso
Reduzir o Peso	-25% do peso	Armadura/Escudo	\$100	Leve
Reduzir o Peso	-50% do peso	Armadura/Escudo	\$10.000	Sem Peso
Resistência a Choques	inquebrável	Arma	\$8.000	Eterno

* Acompanhamento — adiciona dano do tipo listado se o ataque penetrar a RD, não dano básico.

Outros Itens

Estes são itens *completos* populares entre os aventureiros (ricos!). As mágicas ou perícias envolvidas aparecem entre parênteses.

Algibeira Sem Fundo (Encobrir). Carrega 4,5 kg em vez de 1,5 kg. Os 3 kg adicionais não contam para fins de carga! \$12.010, 0,1 kg.

Aljava da Cornucópia (Cornucópia). Cria flechas *comuns*. Apenas uma flecha de cada vez. \$110, 0,25 kg.

Amuleto de Móli (Amuleto alquímico). Concede +5 de Abascan-to (e -5 a mágicas de feiticeiro). \$23.600, 0,125 kg.

Amuleto de Pele de Ferro (Amuleto alquímico). Concede +3 RD. \$28.720, 0,125 kg.

Amuleto da Salamandra (Amuleto alquímico). Concede imunidade a fogo comum e a mágicas de fogo. \$4.920, 0,125 kg.

Amuleto da Serpente (Amuleto alquímico). Concede imunidade ao veneno. \$9.590, 0,125 kg.

Botas do Equilíbrio (Equilíbrio). Concede Equilíbrio Perfeito (pág. MB58). \$15.080, 1,5 kg.

Cajado do Feiticeiro (Cajado). Bordão. Aumenta o alcance do feiticeiro. \$40, 2 kg.

Colar de Bolas de Fogo (Bola de Fogo Explosiva, Pedra Mágica). Rubis que podem ser removidos (Preparar) e arremessados (Ataque) como 3d bolas de fogo explosivas. 10 usos. \$7.200, 0,125 kg.

Gema de Cura (Cura Profunda, Pedra Mágica). Pedra de jaspé que cura 8 PV quando esmagada na mão. Um uso. \$400, desp.

Pedra de Cerco (Fender, Pedra Mágica). Quando atingida por um martelo, aríete, etc., esta pedra de pederneira adiciona 5d de dano a esse golpe contra um objeto *inanimado*. Um uso. \$550, desp.

Varinha do Feiticeiro (Cajado). Bastão Curto. Aumenta o alcance do feiticeiro. \$50, 0,5 kg.

ÍNDICE

- Alinhamento, 6–7, 15.
Alquímicas, preparações, 28.
Anões, equipamentos feitos por, 25–27; *armadura feita por*, 27–28; *rações dos*, 25; *escudos feitos por*, 27.
Armadura, 27–28, 30; *mágica*, 30.
Armas, 26–27, 30; *mágicas*, 30.
Arqueiro Heroico, vantagem, 14.
Artes Druídicas, 21.
Artista marcial, 4–5, 18.
Aumentar, *mágica*, 20.
Aventureiro, 3.
Bárbaro, 5–6, 18.
Bardo, 6–7, 18.
Batedor, 7–8, 18.
Canção de Bardo, 21.
Cavaleiro, 8, 18.
Clérigo, 9, 18; *mágicas de*, 9, 19.
Contramágica, 20.
Couro de dragão, 27.
Criar, *mágicas de*, 20.
Desvantagens, 15–16.
Dinheiro inicial, 23.
Domínio do Chi, 22.
Druída, 9–10, 18–20, 28; *equipamento de*, 28; *mágicas de*, 10, 19–20.
Economia, 23.
Elfos, equipamentos feitos por, 25–27; *rações dos*, 25; *armas feitas por*, 26.
Equipamento Característico, vantagem, 23.
Equipamento, 23–30; *básicos*, 23–24; *químicas*, preparações, 28; *esotérico*, 26; *gigante*, 28; *mágico*, 29–30; *venenos*, 28–29; *pedidos especiais*, 25–26.
Escudos, 27.
Espadachim, 10–11, 18.
Exploração de masmorras, 3.
Explorador, 3.
Explorador, 4, 7, 10.
Fator de custo, 26.
Feiticeiro, 11–12, 18, 20; *mágicas de*, 11–12, 20.
Guerreiro sagrado, 12, 18.
Herói, 3.
Incompetente, desvantagem, 16.
Instrumentos musicais, 24.
Invisibilidade, *mágica*, 20.
Itens de poder, 28.
Itens mágicos, 30.
Líder Militar Nato, talento, 14.
Ladrão, 13, 18.
Mágicas em modelos, 6, 9–10, 11–12.
Mágicas, 19–20, 30; *alteradas*, 20; *de clérigo*, 9, 19; *druída*, 9–10, 19–20; *itens mágicos e*, 30; *mágicas iniciais em modelos*, 6, 9–10, 11–12; *de feiticeiro*, 11–12, 20.
Masmorra, 3.
Matar e pilhar, 3.
Metéórico, equipamento, 27.
Modelos, 4–13, 18.
Munchkin, 3.
Novas vantagens, 14.
Oricalco, equipamentos de, 27.
Para ladrões, armadura, 27.
Perícias curinga, 18.
Perícias, 16–18; *comuns*, 16; *curinga*, 18.
Poções, 29.
Poder Sagrado, 22.
Poderes, 20–22; *contramágica*, 20.
Pontos por dinheiro, 23.
Químicas, preparações, 28.
Riqueza, 23.
Vínculo de arma, qualidade, 14.
Vantagens, 14–15.
Venenos, 28–29.



Precisando de aventuras? Sem problemas.

A e23 vende jogos de aventuras de alta qualidade e suplementos em formato PDF.

- Consiga amostras de aventuras completas de graça!
- PDFs dos principais players da publicação on-line — além de preciosidades dos novatos e edições digitais de clássicos esgotados.
- Veja as avaliações de outros usuários... e adicione suas próprias.
- Compre uma vez, possua para sempre. Baixe suas compras novamente sempre que precisar.

Baixe • Imprima • Jogue

A e23 faz parte do Warehouse 23, a loja online da Steve Jackson Games. O Warehouse 23 também é o varejista oficial na Internet da Dork Storm Press, Atlas Games e muitas outras editoras. Visite-nos hoje em www.warehouse23.com para todas as COISAS do seu jogo!